1/2003 11. Jahrgang / Ausgabe 111 CYBERMEDIA
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

Gamecube
Xbox
Playstation 2
GBA

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Comeback der SciFi-Legende

METROID PRIME

Das beste Spiel aller Zeiten? Nintendos Ego-Abenteuer auf dem Prüfstand

SPLINTER CELL

Kampf dem Terror: 91% für den innovativen "Metal Gear Solid"-Killer

WILD ARMS 3

Rollenspiel-Hoffnung für die PS2: Sonys charmanter Nippon-Western

Ins Netz gegangen

Xbox Live

So geht's: Online-Spiel leicht gemacht

RESIDENT EVIL ZERO

- Wie alles begann: Der Gamecube-Schocker im Test
- Wie es weitergeht: Erste Bilder und Infos zu Teil 4



PLAY DEZEMBER.



MECHASSAULT™



DER HERR DER RINGE



007 NIGHTFIRE



HARRY POTTER

Nichts wie ran an die Xbox! Im Dezember kommen diese vier absolut coolen Games raus – dann sind es schon 175 Titel für Xbox. Noch Fragen?



www.xbox.com/de

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

WIR SIND DRIN

Nicht allzu lange ist es her, dass ein Konsolenhersteller mit seinem System das Online-Spiel zum Wohnzimmerthema machen wollte. Doch auch wenn Sega nicht vorzeitig aus dem Hardware-Geschäft ausgestiegen wäre, hätte der Dreamcast wohl kaum die Massen zum Zocken übers Internet bewegt. Lahme Verbindungen dank deutschem Mickermodem, unhandliche Bedienung der Online-Software, undurchschaubare Tarifstruktur des Providers und die häufige Inkompatibilität zwischen PAL- und NTSC-Online-Titeln verursachten mehr Frust als Freude. Nun wagt sich Microsoft auf den ebenso steinigen wie potenziell fruchtbaren Acker Online – anstatt aber à la Sega ein paar Software-Samen in den Wind zu streuen und drauf zu hoffen, dass die äußeren Umstände schon das eine oder andere stramme Pflänzchen sprießen lassen, geht der Gates-Konzern wie eine hochtechnisierte Agrarfabrik zu Werke.

Dass sich ein schlüssiges, sorgfältig geplantes Online-Konzept vor allem für den Endbenutzer bezahlt macht, durften wir diesen Monat am eigenen Leib erfahren. Ulrich und Stephan nahmen am Beta-Test von Xbox Live teil und waren vom ersten Tag an fasziniert, wie simpel das Ganze funktioniert und wie motivierend es ist, bei "Moto GP" im Pulk mit 15 über die Welt verstreuten Leuten über die Pisten zu rasen oder bei "Mech Assault" den gerade in die Luft gesprengten Gegner herzhaft fluchen zu hören. Anschluss, Benutzerführung, Optionalität – Microsoft zeigt, wie man das Thema Online aufbereiten muss, um auch technisch desinteressierte oder vor möglichem Aufwand zurückschreckende Konsolenspieler ins Netz zu bringen. Wie Xbox Live in der Praxis funktioniert und was Sony bzw. Nintendo dagegen zu halten haben, lest Ihr in unserem Special ab Seite 28.

Für uns als 'Spieletester' gibt es allerdings auch eine kleine Schattenseite der sich aufbäumenden Online-Welle: Leider lassen sich nur Vollversionen der Xbox-Live-Titel im weltweiten Netz spielen, das Entwickler-Netzwerk, in dem Beta-Software auf Funktionalität überprüft wird, steht uns nicht offen. Damit Ihr aber rechtzeitig zur Veröffentlichung eines Spiels den zugehörigen Test in der MAN!AC lesen könnt, müssen wir meist auf Vorversionen zurückgreifen. Die Folge: Wie in dieser Ausgabe z.B. bei "Unreal Championship" geschehen, kann oft nur die Einzelspieler- oder Splitscreen-Komponente eines Titels ausführlich getestet werden, das Online-Update muss einen Monat später folgen. Doch natürlich lässt sich auch offline hervorragend spielen: Damit Ihr im Weihnachtstrubel den Überblick behaltet, verschenken wir den MAN!AC Games Guide der Ausgabe 11/2002. Schickt einfach einen Briefumschlag mit frankiertem (1,12 Euro) und adressiertem Rückumschlag an: Cybermedia Verlag, Games Guide, Wallbergstr. 10, 86415 Mering. Ein frohes Fest und bis nächstes Jahr!

"Mech Assault"
(Microsoft, 2002)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 10. Januar 2003. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Betatest von Xbox Live ist gestartet und auch die Konkurrenz von Sony und Nintendo kommt langsam in die Online-Pötte, daher stellt sich natürlich die Frage:

Seid Ihr schon ganz heiß drauf, übers Internet Euren Bekannten eins einzuschenken oder juckt Euch das Onlinespiel auf Konsole gar nicht?

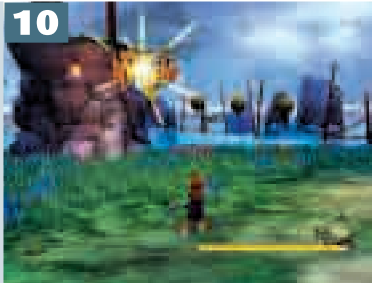


MAN!AC-MEINUNG NR. 3

- (A) Das Online-Spiel wird meine neue Leidenschaft werden.
- (B) Schön wenn's geht, aber ich brauch's nicht unbedingt.
- (C) Online ist nichts für mich. Zu teuer und kompliziert.

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA



Er gehört zu den weltweit beliebtesten Spielehelden: Rayman 3 zeigt anschaulich, dass das nicht umsonst der Fall ist. 10



22 Rockstar bleibt der Straße treu: In Midnight Club 2 tretet Ihr zu irrwitzigen nächtlichen Rasereien an – MAN!AC gibt schon mal probeweise Gas.



Ab März für alle, schon jetzt in MAN!AC: Wir testen vorab Microsofts Onlineservice Xbox Live auf Herz und Nieren. 28



Der abgefahrenste Controller der letzten Jahre: Wir steigen in unseren Mech und kämpfen uns durch Capcoms Steel Batallion. 16



12 Kurz vor Heftschluss eingetroffen: Kann Samus Arans Ego-Debüt Metroid Prime an glorreiche 2D-Zeiten anknüpfen?

PREVIEWS

8 **Contra: Shattered Soldier**
Konamis Action-Legende auf PS2: Was taugt die 2D-Ballerei wirklich?

10 **Rayman 3: Hoodlum Havoc**
Alte Frische, neue Liebe: Ubi Softs knuddeliger Held kehrt zurück.

12 **Metroid Prime**
In den Vereinigten Staaten ergattert Nintendos Ego-Epos Höchstwertungen – MAN!AC begleitete SciFi-Heldin Samus Aran bei ihren ersten Schritten.

16 **Steel Batallion**
Mech-Schlacht mit Monster-Controller: Capcoms Action-Kracher im Detail.

18 **Zone of the Enders: Second Runner**
Kojima versucht's ein zweites Mal: Grafisch opulente Rückkehr der Roboter.

20 **Wild Arms 3**
Top oder Flop? RPG mit Wild-West-Flair und Comic-Optik – exklusiv für PS2.

22 **Midnight Club 2**
Rockstar will's wissen: Die nächtliche Raserei geht in die zweite Runde.

24 **Kurz-Previews**
Resident Evil 4, Jet X20, Battle Engine Aquila, Metal Gear Solid – Substance

112 **Defender of the Crown**
Der altehrwürdige Amiga-Klassiker kehrt auf dem GBA zurück.

AKTUELL

42 **Nachrichten:** Neuheiten aus der Industrie.

46 **Das große Weihnachtsgewinnspiel:** MAN!AC spielt für Euch Nikolaus.

FEATURES

28 **Online-Power: Ins Internet mit Xbox Live**
Microsoft macht's möglich: Der erste Erfahrungsbericht über Xbox Online.

32 **Big Blue Box Diaries, Teil 10: Kreative Flecken**
Exklusiver Einblick: Wie die Monster im RPG-Epos "Fable" entstehen.

34 **Die Spiele des Jahres 2002**
Es kann nur einige geben: Die Tophits des vergangenen Konsolenjahrs.

36 **Jahresinhalt 2002**
Alle Inhalte der letzten zwölf Ausgaben MAN!AC auf einen Blick.

SERVICE

113 **Handheld:** Vollgas mit dem GBA – Carrerabahn und Handheld gelinkt.

118 **Second Hand:** Kleinanzeigen

120 **Leserbriefe:** Das habt Ihr zu sagen

122 **Know-How:** Konsolen-Reparatur gratis – so funktioniert's mit der Garantie

123 **Peripherie-Tests:** Zubehör für Eure Konsolen

124 **Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

128 **Player's Guide:** Super Mario Sunshine, Teil 3

RUBRIKEN

3 **Editorial**
53 **So werten wir**
127 **Abo/Nachbestellung**
130 **Impressum**
130 **Inserenten**
130 **Vorschau**

PAL-TESTS

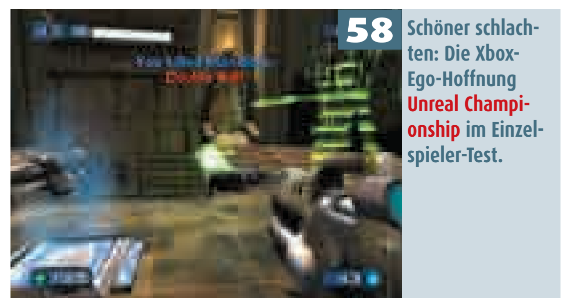
99	Ace Golf	Sportspiel	Gamecube
109	Anschlag, Der	Ego-Shooter	PS2
106	Autobahn Raser 4	Rennspiel	PS2
107	BDFL Manager 2003	Strategie	PS2, Xbox
78	Big Mutha Truckers	Rennspiel	PS2
98	Bomberman Generation	Geschicklichkeit	Gamecube
116	Bubble Bobble Old & New	Geschicklichkeit	GBA
111	Capcom vs. SNK 2	Beat'em-Up	Xbox
108	Castleween	Jump'n'Run	PS2
117	Deadly Skies	Action	GBA
64	Die Hard Vendetta	Ego-Shooter	Gamecube
91	Dragon Ball Z Budokai	Beat'em-Up	PS2
90	Dynasty Tactics	Strategie	PS2
91	Dynasty Warriors 3	Action	Xbox
115	Ecks vs. Sever 2	Ego-Shooter	GBA
108	Formel Eins 2002	Rennspiel	PS2
82	Furious Karting	Rennspiel	Xbox
116	Gekido Advance	Beat'em-Up	GBA
116	Go! Go! Beckham!	Jump'n'Run	GBA
85	Godzilla: Destroy All Monsters Melee	Beat'em-Up	Gamecube
106	Grand Prix Challenge	Rennspiel	PS2
54	Grand Theft Auto: Vice City	Action	PS2
54	Harry Potter & die Kammer des Schreckens	Jump'n'Run	PS2, Xbox, Gamecube
97	Haven: Call of the King	Jump'n'Run	PS2
76	Herr der Ringe, Der: Die Gefährten	Action-Adventure	PS2, Xbox
70	James Bond 007 Nightfire	Ego-Shooter	PS2, Xbox
106	Knight Rider	Rennspiel	PS2
95	Largo Winch	Adventure	Gamecube
99	Mario Party 4	Partyspiel	Gamecube
102	Mech Assault	Action	Xbox
105	Medal of Honor Frontline	Ego-Shooter	Xbox
114	Metroid Fusion	Action-Adventure	GBA
107	Monopoly Party	Partyspiel	PS2, Xbox
116	Monster Force	Action	GBA
84	Mystic Heroes	Action	Gamecube
103	NBA Inside Drive 2003	Sportspiel	Xbox
93	NBA Live 2003	Sportspiel	PS2, Xbox
95	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Rennspiel	Gamecube
110	NHL 2003	Sportspiel	Gamecube
110	NHL Hitz 20-03	Sportspiel	Gamecube
103	Outlaw Golf	Sportspiel	Xbox
115	Pink Panther	Jump'n'Run	GBA
117	Power Rangers Wild Force	Action	GBA
115	Powerpuff Girls, The: Him & Seek	Action-Adventure	GBA
80	Rally Fusion: Race of Champions	Rennspiel	PS2, Xbox
115	Reign of Fire	Action	PS2, Xbox
86	Reign of Fire	Action	GBA
116	Robotech: The Macross Saga	Action	GBA
106	Runabout 3 Neo Age	Rennspiel	PS2
116	Santa Claus Jr.	Jump'n'Run	GBA
111	Schatzplanet, Der	Jump'n'Run	PS2
117	Schlümpfe schlagen zurück, Die	Jump'n'Run	GBA
74	Serious Sam	Ego-Shooter	Xbox
72	Sims, Die	Simulation	PS2
117	Smuggler's Run	Rennspiel	GBA
104	SOS The Final Escape	Action-Adventure	PS2
83	Speed Challenge	Rennspiel	PS2, Gamecube
86	Spyro: Enter the Dragonfly	Jump'n'Run	PS2, Gamecube
89	Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Ego-Shooter	Gamecube
88	Star Wars: The Clone Wars	Action	Gamecube
96	Terminator: Dawn of Fate	Action	PS2, Xbox
110	Tiger Woods PGA Tour 2003	Sportspiel	PS2, Xbox
92	Tom Clancy's Ghost Recon	Ego-Shooter	PS2, Xbox
66	Tom Clancy's Splinter Cell	Action-Adventure	Xbox
62	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	PS2, Xbox, Gamecube
111	Top Gun Combat Zones	Action	Gamecube
79	Total Immersion Racing	Rennspiel	PS2, Xbox
58	Unreal Championship	Ego-Shooter	Xbox
109	Virtua Tennis 2	Sportspiel	PS2
117	Wer wird Millionär	Denkspiel	GBA
108	Whacked	Partyspiel	Xbox
115	Worms Blast	Geschicklichkeit	GBA
60	WRC 2 Extreme	Rennspiel	PS2
89	Wreckless: The Yakuza Missions	Rennspiel	Gamecube
94	WWE Smackdown: Shut Your Mouth	Beat'em-Up	PS2
117	WWE Road to Wrestlemania X8	Beat'em-Up	GBA

IMPORT-TESTS

52	House of the Dead 3, The	Gun-Shooter	Xbox
48	Resident Evil Zero	Action-Adventure	Gamecube



66 "Metal Gear Solid"-Killer oder lahmes Spionage-Abenteuer: Der Test von Tom Clancy's Splinter Cell schafft Klarheit.



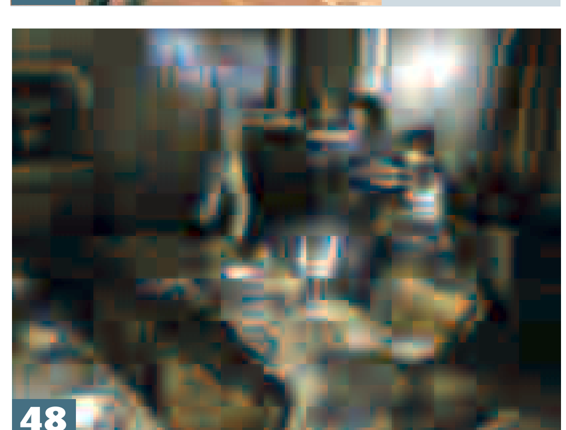
58 Schöner schlachten: Die Xbox-Ego-Hoffnung Unreal Championship im Einzelspieler-Test.



54 Kann der Trendsportgott seine Spitzenposition wieder einnehmen? Der Test von Tony Hawk's Pro Skater 4 zeigt's.



66 Endlich da: Der abschließende Megatest zum PS2-Knüller Grand Theft Auto: Vice City.



48 Taufrischer Terror oder schlaffer Schauder? Ob Resident Evil Zero den exzellenten Vorgänger toppen kann, lest Ihr im Import-Test.

DER TAKTIK-SHOOTER-HIT JETZT ENDLICH FÜR DEINE KONSOLE!









PS2 SCREEN SHOTS

XBOX SCREEN SHOTS









- Bonus: die komplette Desert Siege Version auf der Playstation®2 sowie die Desert Siege Multiplayer-Karten für die Xbox.
- Militär-Technologie der nächsten Generation: Benutzen Sie die neueste Infanterie-Ausrüstung und Bewaffnung.
- Mehr als 24 Multiplayer-Karten im Kooperativ- und Vs.-Modus.



Contra: Shattered Soldier

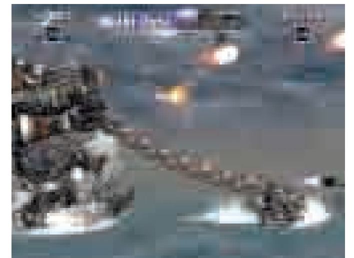
Konamis Baller-Epos kehrt auf der PS2 zu den 2D-Anfängen zurück.

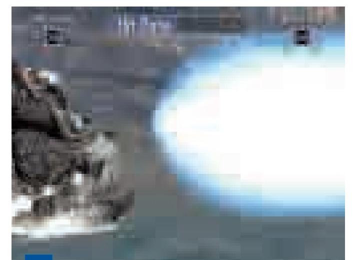

PS2 Ein Steinkopf, der mit ringförmigen Geschossen um sich wirft – "Gradius"-Veteranen wird's freuen!

Shoot'em-Up-Fans bekommen beim Namen "Contra" leuchtende Augen – steht die Serie doch seit Ende der 1980er-Jahre für furiose Sci-Fi-Action (siehe Kasten). Der Versuch, das spektakuläre Leveldesign in die dritte Dimension zu portieren, scheiterte allerdings in der Playstation-Ära. Mit "Contra: Shattered Soldier" besinnen sich die Entwickler nun ihrer 2D-Wurzeln.

Zwischen Lust und Frust

"Contra"-Zocken bedeutet seit der ersten Episode das Ausleben einer gewissen masochistischen Neigung: Schüsse im Zehntel-Sekundentakt, überraschende Attacken des Feindes und spätestens alle zwei Minuten ein extrem dicker Zwischengegner, der




PS2 Mit der richtigen Taktik knackt Ihr selbst gigantische Mechs im Nu.

nur mit viel Geduld respektive Geschick zu knacken ist – wahrlich kein Spiel für Weicheier!
Auch die neueste PS2-Episode "Shattered Soldier" lässt in diesem Punkt nichts anbrennen. Gelegenheits-Zocker und Joypad-Pazifisten erreichen ohne Cheats selbst auf einfachster Stufe mitunter nie das Ende eines Levels. Wer die Herausforderung jedoch nicht scheut und sich mit einem menschlichen Partner in die Schlacht stürzt (geteiltes Leid ist schließlich halbes Leid), erlebt eine rasant inszenierte und äußerst motivierende Ballerei. Insgesamt sieben Abschnitte müsst Ihr von außerirdischem Gesindel säubern, wobei Euch zu Beginn lediglich vier Bereiche offen stehen.

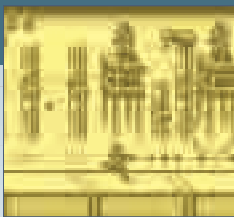
Auf sie mit Gebrüll

Egal für welchen Level – eine in Trümmern liegende Stadt, ein unterirdisch gelegenes Bahngelände, ein Areal auf offener See sowie eine schwer bewachte Festung – Ihr Euch entscheidet, schon nach wenigen Schrit-

---

Irrungen und Wirrungen

15 Jahre "Contra" im Überblick




Der Urahn: "Contra" auf Game Boy (oben) und NES (unten).

Mit der NES-Portierung des 1987 erschienenen Arcade-Automaten "Contra" fand eines der damals beliebtesten Ballerspiele den Weg ins heimische Wohnzimmer. Der Kampf eines Söldners gegen außerirdische Invasoren musste in der PAL-Fassung jedoch Federn lassen: Das Helden-Duo und allzu menschlich wirkende Gegner wurden kurzerhand in Roboter transformiert, um einer Indizierung zu entgehen – die Geburtsstunde von "Probotector".
Das gleiche Spiel mit dem Nachfolger: In Japan und den USA als "Super Contra" für Furore sorgend, ging's in hiesigen Gefilden unter dem Namen "Probotector 2" erneut nur gegen unbedenkliches, mechanisches Gesindel in den Krieg. Nach einem Ausflug in den Handheld-Bereich ("Probotector", Game Boy) folgte mit "Contra 3" die erste spielerisch weniger ansprechende Episode der angesehenen Shoot'em-Up-Serie – auf eine Europa-Veröffentlichung verzichtete Konami. "Super Probotector: Alien Rebels" bescherte der Reihe anno 1991 eine glorreiche 16-Bit-Wiedergeburt: Gigantische Gegner, krachiger Surround-Sound und ein überraschendes Leveldesign verzückten Kritiker wie Käufer.
Drei Jahre später gab's eine doppelte Ladung mit "Probotector 2" auf dem Game Boy und "Probotector" auf Segas Mega Drive. Letzteres faszinierte mit vielen, komplett neu gestalteten Levels, dem SNES ebenbürtiger Optik und exzellenter Spielbarkeit. 1997 missglückte mit "Contra: Legacy of War" (PSone) der Sprung in die dritte Dimension: Weder optisch noch spielerisch erreichte die Polygon-Schlacht die Faszination früherer Episoden. Ein gutes Jahr später ging mit "C – The Contra Adventure" (PSone) die bislang letzte Episode an den (NTSC-)Start, allerdings enttäuschte diese vor allem in grafischen Gesichtspunkten.



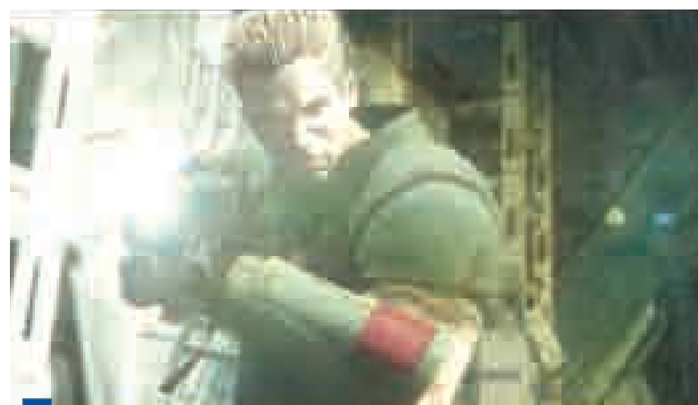

Opulent: "Super Probotector" (SNES, oben) und "Probotector" (Mega Drive).



PS2 Effektvolle Optik: Bei den dicken Zwischenbossen haben sich die Entwickler richtig Mühe gegeben und zahllose Grafikdetails eingebaut.

PS2 Luftangriff: Via 'Rundumschuss' holt Ihr Feinde vom Himmel.

PS2 Achtung: Hat Euch der Suchscheinwerfer erfasst, regnet's Brandbomben.



PS2 Blonder Einzelkämpfer: In der kurzen, vorberechneten Einleitungssequenz lernt Ihr Euer Bildschirm-Alter-Ego näher kennen.

ten stürzen sich die ersten Polygon-Widersacher auf Euren Helden. Jetzt wird es Zeit, die mitgebrachten Wummen auszupacken – via Maschinengewehr, Granat- oder Flammenwerfer (Auswahl über Schultertasten) gebt Ihr den Angreifern Zunder. Zudem verfügt jede Waffengattung über eine aufladbare Sekundärfunktion: Je nach Spielsituation entlockt Ihr so Eurem Ballermann statt schneller Salven eine Ladung zielsuchender Raketen, einen Superschuss oder einen rotierenden Behälter, der in alle Richtungen Projektile abfeuert.

Mit dem exzessiven Gebrauch Eures Kriegsgeräts ist es allerdings nicht getan. Feindliche Attacken müssen mit perfekt getimten Sprüngen ausgekontert werden und im Kampf gegen die widerstandsfähigen Zwischenbosse dienen Stahlträger als willkommene Hangelgelegenheit – schließlich feuert ein echter Held auch einhändig äußerst präzise. Da Ihr in den in alle Richtungen scrollenden Abschnitten meist lauft und gleichzeitig ballert, dürft Ihr via Tastendruck die Schießrichtung arretieren und so beispielsweise fliegende Angreifer kontinuierlich beharken.

Vorsicht Suchtgefahr!

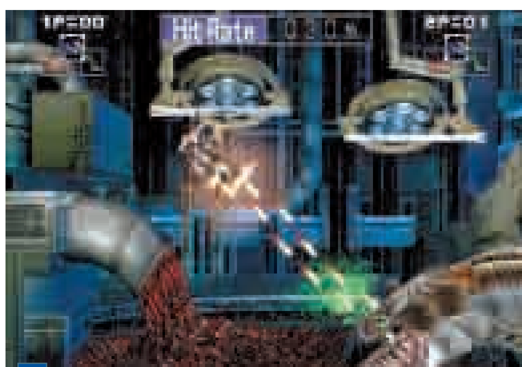
Trotz des extrem hohen Schwierigkeitsgrades motiviert "Contra: Shattered Soldier" ein ums andere Mal zu einer Baller-Runde. Habt Ihr Euch an die komplexe Tastenbelegung gewöhnt und erste Zwischenboss-Strategien ausgeklügelt, gibt's kein Halten mehr: Angefeuert von brutalen Metal-Klängen metzelt Ihr Euch durch die mit hübschen Polygon-Bauten aufgepeppten 2D-Areale und erfreut Euch an bombastischen Explosionen. Mit einem Nachteil müsst Ihr allerdings leben: Ohne Auswendiglernen des Levels und der Angriffsformationen steht Ihr in Konamis Baller-Spektakel auf verlorenem Posten – schnelles Reagieren allein genügt nicht! *os*

Contra: Shattered Soldier

Playstation 2

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2003

Effektgeladenes Jump'n'Shoot mit abwechslungsreichen Szenarien, fantasievollem Gegnerdesign und äußerst hohem Schwierigkeitsgrad, der selbst Profis frustet.





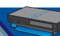
PS2 Ich halt' dir den Rücken frei: Zu zweit macht "Contra: Shattered Soldier" deutlich mehr Laune – der doppelten Feuerkraft haben die vielgestaltigen Widersacher nichts entgegenzusetzen.

Xbox-Alternative

Ein vergleichbares, klassisches Action-Spektakel ist auf Xbox nicht in Sicht. 3D-Fans gehen bald mit **Panzer Dragoon Orta** auf Baller-Tour.

Gamecube-Alternative

Auch auf Nintendos Würfel gibt's in naher Zukunft nichts vergleichbares. Ego-Action auf hohem Niveau verspricht jedoch **Metroid Prime**.

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

Rayman 3 Hoodlum Havoc

Gliedlos glücklich: Ubi Softs Paradeheld startet den Konsolen-Großangriff.



Das muss ein Digi-Held erst mal nachmachen: Seit seinem ersten Auftritt vor sieben Jahren landete Rayman in über zehn Millionen Konsolen bzw. PCs – und an einen Abschied des Ubi-Maskottchens ist noch lange nicht zu denken. Vielmehr setzen die Franzosen große Hoffnungen in ihre Knubbelnase: Gleich fünf Versionen von "Rayman 3" werden im kommenden März erscheinen – abgesehen vom 2D-GBA-Hüpfer allesamt inhaltlich und technisch auf PC, PS2, Xbox sowie Gamecube in etwa gleichwertig. Was dem Titel aber nicht zum Nachteil gereicht; beim vergleichenden Probieren durften wir uns von der Befähigung der Entwickler auf sämtlichen Systemen überzeugen.

Hüpfspiel-Höhen

Schon "Rayman Revolution" bot einen perfekten Mix aus fantasievollem Welt- und mitreißendem Spieldesign. Der neue Rayman knüpft nahtlos an: Große, abgedrehte Szenerien – bunt und detailverliebt gestaltet – durchquert Ihr auf der Suche nach Heilung für Euren alten Freund Globox. Der hat nämlich aus Versehen den Lord der Schwarzen Lums verdrückt und ist in Folge durchgeknallt. Auf der Wanderung beweist Ihr Euch in den bekannten Jump'n'Run-Tugenden Hüpfen und Hangeln, zudem lässt Rayman seine Fäuste rotieren, um den etwa 20 Gegnertypen, die Euer Leben mit Musketen, Geschützen oder Bomben bedrohen, den Garaus zu machen. Neben einer praktischen Lock-On-Funktion, die dank gekrümmtem Flug Eurer Fäuste auch Angriffe aus der Deckung erlaubt, nutzt Ihr allerlei Spezialfähigkeiten. Mit Stahlklauen-Handschuhen schwingt Ihr Euch in enorme Höhen, stachlige Power-Fingerschützer machen große Brocken fertig und lassen Türen zersplittern. Zu dem wohl austarierten Maß aus Geschick, Action und Grübelei kommen etliche amüsante Einlagen: Mal boardet Rayman in psychedelischem Sixties-Ambiente über Energiebahnen, mal dient sein Schuh als Autoscooter. Auch kurzweilige Flugsequenzen (am Steuer und Kanone) stehen auf dem Programm. All dies erlebt Ihr in technisch beeindruckendem Rahmen: Kein Pop-Up, kein Ruckeln trübt das Bild, Transparenzen, Spiegelungen, Licht-, Regen- und Partikeleffekte erzeugen Atmosphäre oder sehen einfach nur toll aus.

Wer mit der "Rayman"-Welt etwas anfangen kann, wird auch beim kommenden Ubi-Hüpfer perfekt aufgehoben sein – schwingt die Fäuste! *sf*



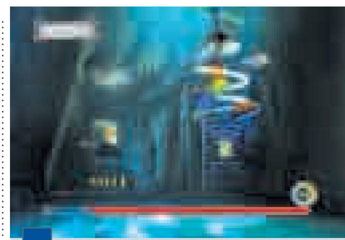
NGC Kein Hüpfspiel ohne Endgegner: Einige dicke, durch effektreiche Grafik inszenierte Unholde wollen auf Raymans Reise aus dem Weg geräumt werden.



NGC



PS2 Abwechslung: Mit Rayman dürft Ihr auch Fahren, Fliegen oder Boarden.



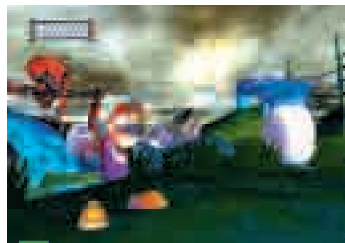
PS2 Beizeiten nutzt Ihr Specials wie Heli-Helm oder Klauenhandschuh.

Rayman 3 Hoodlum Havoc

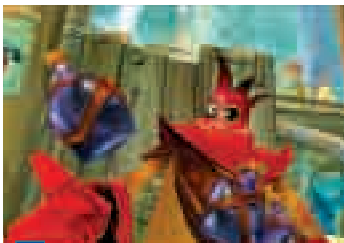
Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	März 2003 [PS2]
	März 2003 [Xbox]
	März 2003 [GC]

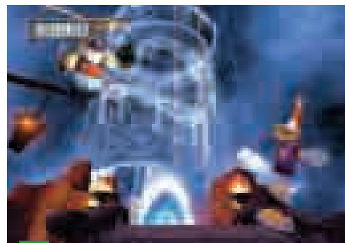
Hüpferei der Sonderklasse: "Rayman Hoodlum Havoc" bietet die richtige Mischung zwischen Anspruch und sorgloser Spielfreude. Ein würdiger Nachfolger!



XB Alte Freunde: Rayman hilft seinem Kumpel Globox aus der Patsche.



PS2 Der Bombenwerfer ist nur einer von etwa 20 schrägen Gegnersorten.



XB Wow: Blendend aussehene Transparenzeffekte verwöhnen das Auge.

„Auch fast perfekte Spiele lassen sich verbessern. So lebendig wie im vierten Teil waren die Levels noch nie.“ (Playzone 07/02)

„THPS 4 bietet alles, was das Herz des Bretterfreundes hüpfen lässt“ (Bravo Screenfun 07/02)

„Der neueste Teil der überragenden Skate-Saga überzeugt mit genialen Details und butterweicher Optik: Let's party!“ (OPM2 08/02)

„Es erwartet Sie definitiv mehr, als Sie es von THPS 3 gewohnt sind.“ (OXM 01/02)

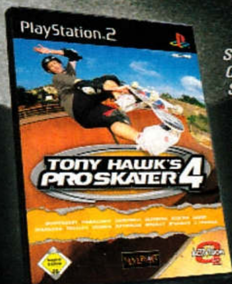
„Trickfeuerwerk der Extra-Klasse!“ (Players 11/02)

TONY HAWK'S PRO SKATER™ 4

WAG DICH AN DIE ULTIMATIVE SKATE-HERAUSFORDERUNG!

NIMM DEINE KARRIERE IN DIE HAND UND MACH WAS DRAUS!

Tony Hawk's Pro Skater™ 4 ist die Herausforderung schlechthin. In den riesigen interaktiven Leveln musst du einiges aus dir herausholen, um die 190 immer schwieriger zu meisternden Ziele zu erfüllen. Du entscheidest, wann du bereit für die Profi-Challenge bist. Denn in den Profi-Rängen herrschen ganz andere Regeln. Bau deine Fähigkeiten aus, verdien dir Respekt und zeig, dass du das Zeug zum Profi hast ...



Soundtrack von N.W.A., Offspring und System of a Down.

** Online-Spiel exklusiv auf der PlayStation®2.*

Empfohlen von: skateboard, blond magazine



Brandneue Tricks – skitche an Auto-Stoßstangen, skate auf beweglichen Objekten und mach Transfers über Spines.



14 der weltbesten Profis fordern dich heraus, deine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.



*Neue Mehrspieler- und Online-Modi, inklusive Punkte-Challenge und Capture the Flag!**

Ab dem 21.11.2002 schreibst du Skate-Geschichte!



Kompatibel mit der PlayStation®- und PlayStation®2-Konsole.



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAMECUBE

NEVERSOFT

Vicarious Visions

Screenshots von der PlayStation®2-Version

ACTIVISION O2 SPORTS REVOLUTION™

activision02.com



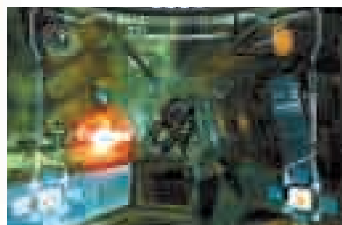
Metroid Prime

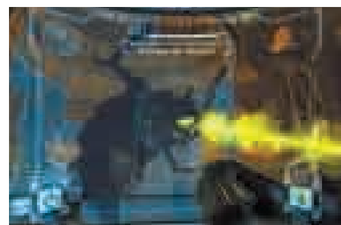
Kurz vor knapp: Im letzten Moment erreichte uns die fertige US-Version von Nintendos neuestem Hoffnungsträger.



NGC Vorsprung durch Steuerung: Dank der hervorragenden 'Lock On'-Funktion haltet Ihr die zahlreichen herumwuselnden Mini-Monster problemlos in Schach.



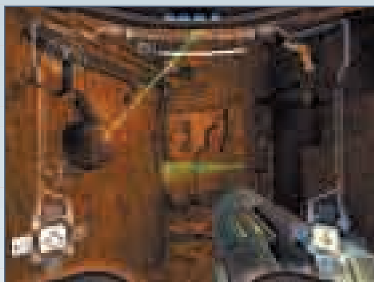




NGC Beginn eines großen Abenteuers: Die Weltraumstation der 'Space Pirates' hat es übel erwischt (links), dennoch hält Samus tapfer die Stellung (Mitte). Nach dem Sieg über einen Obermotz rettet sich die Heldin schwer angeschlagen auf Tallon IV.

▪ ▪ ▪ Ansichtssache ▪ ▪ ▪

Samus Arans 'Visor'-Varianten im Überblick



Im harten Kampf gegen Weltraumpiraten und Alienmutanten kommt selbst eine erfahrene Videospielheldin wie Samus mit körperlicher Fitness allein nicht weit. Von den zahlreichen Hightech-Gadgets und Spezialfähigkeiten stellt der Multifunktionshelm eines der interessantesten Gimmicks dar.

Combat Visor: In dieser Standard-Ansicht (Bild links) findet der größte Teil des Abenteuers statt. Ohne irgendwelche technischen Verstärker entspricht Samus' Sehvermögen in etwa dem eines gesunden Menschen.

Scan Visor: Unverzichtbares Hilfsmittel in fremden Welten. Ob Monster, Pflanze, Computerterminal oder Info-Hologramm – mit dem praktischen Helferlein (Bild rechts) erhält Samus nützliche Infos über jedes scanbare Objekt. Hierzu sucht Ihr einfach gründlich via Fadenkreuz das Gebiet ab. Stoßt Ihr auf etwas Verdächtiges, werden sämtliche verfügbaren Informationen wie Gegnerschwachpunkte oder Lösungstipps nach Druck der L-Taste auf Samus Datenbank runtergeladen.

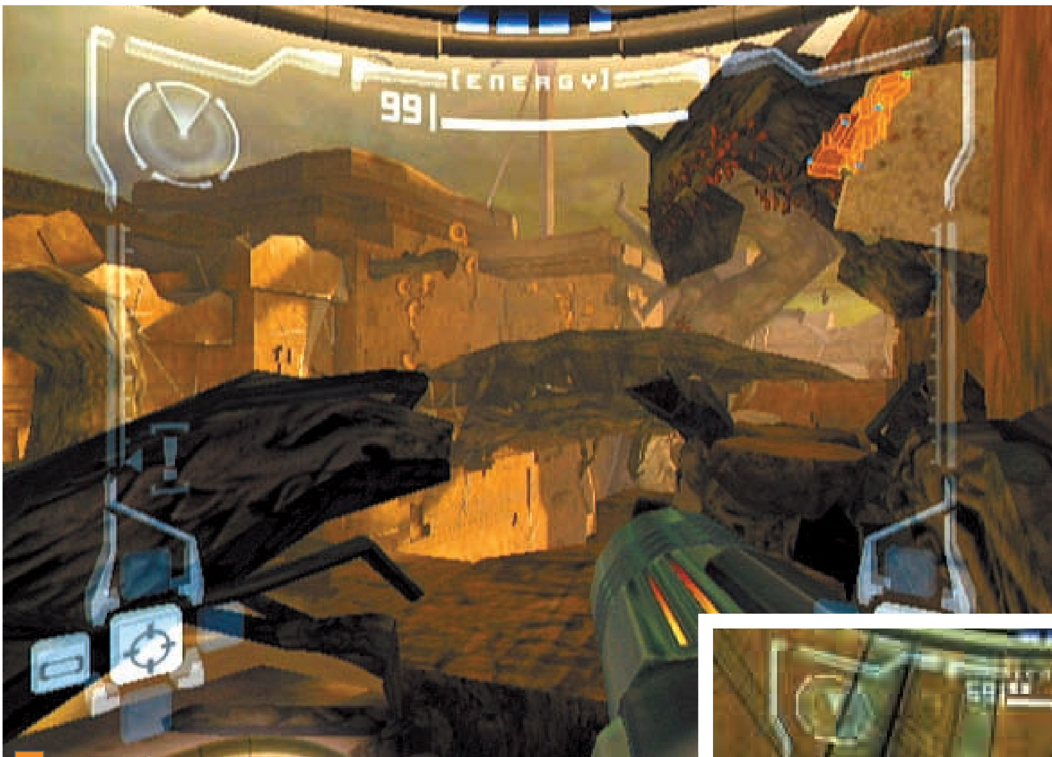
Thermal Visor: Das Wärmesuchgerät leistet Euch besonders in dunklen Arealen gute Dienste. Nicht nur, dass das Hightech-Spielzeug gnadenlos verborgene Gegner ob ihrer Hitzestrahlung aufspürt, auch geheime Schwachstellen besonders knackiger Widersacher werden mit dem 'Thermal Visor' markiert. Zu guter Letzt ist das Gadget auch in friedlichen Situationen von Wert: Wer vermeintliche Sackgassen gewissenhaft betrachtet, entdeckt nicht selten einen versteckten Durchschlupf.

X-Ray Visor: Die Röntgenbrille schließlich macht Samus' Feinden das Leben richtig schwer: Schamlos starrt Eure Heldin durch massive Wände, spürt unsichtbare Objekte auf und enttarnt selbst Bösewichte, die sich durch geschickte Camouflage Euren übrigen technischen Hilfsmitteln entziehen – praktischer geht's kaum!

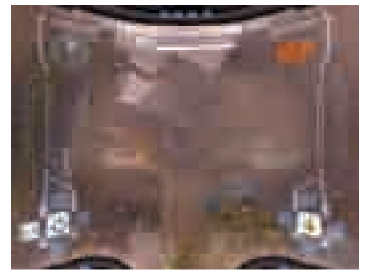
Kaum einem Titel blickt die Gamecube-Fangemeinde derzeit so sehnsüchtig entgegen wie dem dreidimensionalen Comeback von 16-Bit-Legende Samus Aran. Da uns das von den amerikanischen Retro Studios unter Aufsicht von BigN-Mastermind Shigeru Miyamoto entwickelte Mammut-Epos erst kurz vor Redaktionsschluss erreichte, hat's diese Ausgabe für einen kompetenten Import-Test nicht mehr gereicht. Entsprechend erfahrt Ihr erst in der nächsten MAN!AC, wie viel Spaß "Metroid Prime" in Prozentpunkten macht.

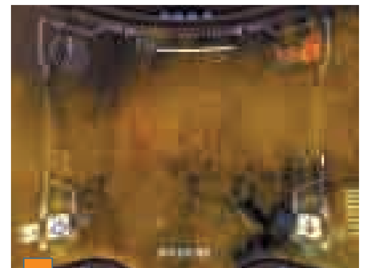
Alte Tugenden

Wer bislang befürchtete, dass durch Samus' Wiedergeburt in der dritten Dimension das Ende des klassischen, 2D-geprägten Spielkonzepts unausweichlich sei, kann beruhigt aufatmen: Trotz Darstellungswechsel erinnert "Metroid Prime" nämlich weit weniger an handelsübliche, actionorientierte Ego-Shooter als an rätsellastige 'Such-und-Baller'-Abenteuer. Bereits bei der Steuerung beweist das First-Person-Adventure Individualität: Nur mit dem Analogstick steuert Ihr die Heldin. Haltet Ihr dazu die rechte Schultertaste gedrückt, blickt Ihr frei im Raum herum, in Kombination mit dem linken Pendant erfolgt das obligatorische Strafen. Letzterer Knopf dient zusätzlich dem Aufschalten der Feinde: Hat Samus einen Widersacher aufs Korn genommen, tänzelt die Amazone in bestem "Legend of Zelda"-Stil um das Opfer herum. Rabiate Feuergefechte gegen schleimige Aliens oder eklige Insektoiden stehen zwar auch auf dem "Metroid Prime"-Spielplan, der Schwerpunkt liegt aber eindeutig auf dem Erforschen der gigantischen Welt: Neben diversen SciFi-Gimmicks aus vergangenen Episoden implantierten die Entwickler einige neue Techniken in Samus' Kampfanzug: So freuen sich Veteranen z.B. über den um ein paar



NGC Weder Ruckeln noch später Grafikaufbau: Trotz zig Polygonobjekten, zahlreicher Texturen und toller Weitsicht gibt sich "Metroid Prime" technisch keine Blöße.




NGC Ob sprühende Gischt oder ekliger Schleim – spritzende Flüssigkeiten werden eindrucksvoll und naturgemäß oft hinderlich auf Samus' Visier dargestellt.


NGC Im Dunkeln ist schlecht springen: Die harmlosen Glühwurmverwandten leisten ausgezeichnete Dienste – ballert die Gratis-Lichtquellen nicht aus Versehen ab!


NGC In der Regel gehören Hüpfeinlagen zu den größten Übeln im Ego-Shooter-Genre – bei "Metroid Prime" klappt's hervorragend. Rechts: Samus in 'Morphing Ball'-Gestalt.

Features aufgebohrten 'Morphing Ball' zum Erforschen enger Felsspalten, den 'Grappling Hook' für Tarzan-ähnliches Schluchtenschwingen oder den umfangreichen Waffenarm – Laserkanone, Raketen und Eisstrahler inklusive. Frisch im futuristischen Rüstungsarsenal sind u.a. diverse nützliche Helmvisiere (siehe Kasten).

Allein in der Fremde

Zur Story sei nur soviel verraten: Auf Rache für den Mord an ihren Eltern sinnend, folgt Samus Aran im Echtzeit-Intro den skrupellosen 'Space Pirates' (einer Rasse grausamer Alien-Nomaden) auf deren Forschungsstation. Doch die fragwürdigen Zuchtexperimente der skrupellosen Killer scheinen Samus' Erzfeinden nicht gut bekommen zu sein: Piratenkadaver und Schwerverletzte säumen den spielbaren Anfangsstreifzug durch die arg ramponierte Weltraum-Anlage. Nach einem Duell mit einem besonders abartigen Laborgezücht glaubt die Heldin dem für das Massaker verantwortlichen Ungetüm gegenüber zu stehen. Dummerweise macht eine plötzlich eingeleitete Selbstzerstörungssequenz eine genaue Identifizierung unmöglich: Unter Verlust fast ihrer gesamten Ausrüstung flüchtet Samus vom sinkenden Schiff und folgt dem mysteriösen Monstrum auf den nahen Planeten Tallon IV – wo das Abenteuer erst richtig los geht.
Die fremde Welt hat einiges zu bieten: Tropische Regenwälder, geheimnisvolle Tempelruinen, unterirdische Lavahöhlen oder eisige Gebirgszüge sind nur ein paar Beispiele für die geographische Vielfalt des Himmelskörpers. Dem ersten Eindruck nach zu urteilen bietet "Metroid Prime" all das, was die Vorgänger so berühmt machte – und noch mehr. Kritischen Naturen sei zum Warmzocken der kongeniale GBA-Ableger (Test Seite 114) empfohlen – spätestens dann steht das Cube-Epos sicher auch auf deren Wunschliste ganz oben! *cg*

Metroid Prime

Gamecube

Entwickler:	Retro Studios, USA
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März 2003

Technisch hervorragendes und spielerisch ungemein gehaltvolles Action-Adventure in Ego-Perspektive: Samus' polygonale Wiedergeburt ist ein absolutes Muss!

Playstation 2-Alternative

Weniger Adventure als Taktik-Shooter: Die ersten Infos über Blizzards **Starcraft Ghost** holt Ihr Euch aus der letzten MAN!AC-Ausgabe.

Xbox-Alternative

Zwar setzt **Halo 2** wie schon der Vorgänger auf Balleraction, dafür freuen sich Ego-Fans auf ein ebenso stimmiges SciFi-Setting.

Steel Battalion





XB Krieg in groß: Habt Ihr eine Mission bestanden, dürft Ihr ein Replay auf der Festplatte speichern und Euch den kompletten Kampfverlauf im Gesamtbild zu Gemüte führen.

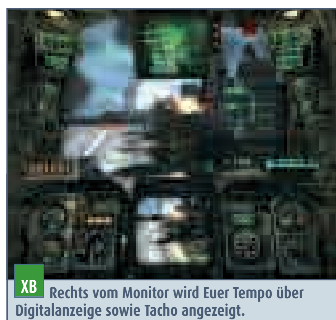
Angeber an die Front: Ein XXL-Controller macht Capcoms Mechspektakel zum derzeit kultigsten Xbox-Spiel.



Bewegungssteuerung

1 Mit dem linken Stick bestimmt Ihr die Richtung, in die Euer Koloss marschiert. Um vorwärts zu kommen, benötigt Ihr aber zusätzlich noch die Fußpedale – gebt Gas und wandert in die gewünschte Richtung. Wollt Ihr seitlich schreiten (also strafen), benutzt Ihr das linke Pedal zusammen mit dem Knüppel. Zusätzlich sitzt ein kleiner Stick an der Vorderseite des Knüppels auf: Hiermit dreht Ihr den Oberkörper des Mechs und beeinflusst so Euren Blickwinkel.





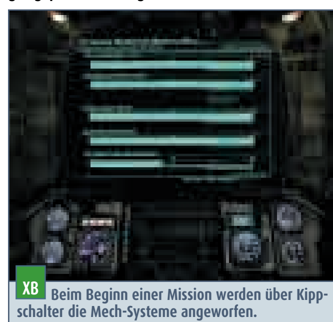
XB Rechts vom Monitor wird Euer Tempo über Digitalanzeige sowie Tacho angezeigt.

Schubkontrolle

2 Dieser Regler sieht aus wie eine PKW-Automatik, ist aber die Schaltung Eures Mechs. Neben fünf Vorwärtsgängen bietet sie einen Leerlauf und einen Rückwärtsgang. Wie im Auto ist ein 'Anfahren' in einem höheren Gang nicht möglich; seid Ihr durch eine Senke oder einen Felsen in schneller Bewegung abrupt gestoppt worden, müsst Ihr runterschalten, um den VT wieder in Bewegung zu bringen.

Systemschalter

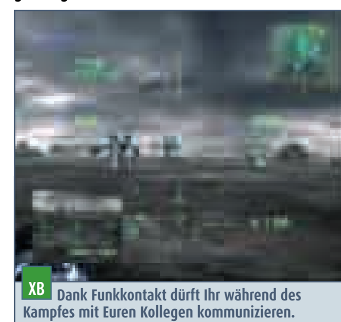
3 Die fünf Kippschalter dienen atmosphärischen Zwecken und haben mit dem eigentlichen Betrieb nichts zu tun. Durch Umlegen der Schalter fahrt Ihr zu Beginn einer Mission diverse Systembereiche des Mechs (z.B. die Treibstoffversorgung) hoch. Am Ende müsst Ihr die Schalter wieder in ihre Ausgangsposition bringen. Das war's auch schon.



XB Beim Beginn einer Mission werden über Kippschalter die Mech-Systeme angeworfen.

Kommunikation

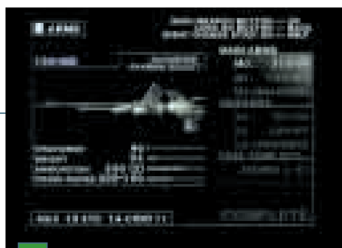
4 In "Steel Battalion" seid Ihr nicht als Einzelkämpfer unterwegs, sondern zieht gewöhnlich mit weiteren Mech-Kumpanen in die Schlacht. Mittels Drehknopf könnt Ihr die Frequenz zu den diversen Kampfkollegen wechseln, über die fünf roten Knöpfe gebt Ihr dem jeweiligen Gesprächspartner vorgefertigte Kommandos.



XB Dank Funkkontakt dürft Ihr während des Kampfes mit Euren Kollegen kommunizieren.

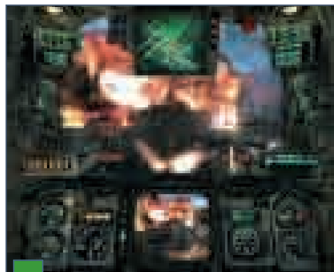
Drei Sticks, drei Pedale, fünf Kippschalter, 33 Knöpfe und je eine Schub- sowie Drehregler: Was klingt wie die Inhaltsbeschreibung eines Boeing-747-Cockpits oder der MAN!AC-Hardware-Ramschkiste ist in Wirklichkeit das Herzstück des Mech-Geballers "Steel Battalion". Der wuchtige Controller zu Capcoms Xbox-only-Titel soll Euch den Krieg der Zukunft schmackhaft machen: In nicht allzu fernen Zeiten sind 'Vertical Tanks' – Stahlkolosse auf zwei Beinen – die ultimativen Kampfmaschinen, Zwistigkeiten zwischen den Völkern werden von tollkühnen Piloten in ihren haushohen Kanzeln ausgefochten. In 24 Missionen plus einer Trainigseinheit setzt Ihr Euch an das riesige Arbeitsgerät, vernichtet gegnerische Mechs, Panzer und Kanonen oder verwüstet gleich ganze Städte. Denn die meisten der Gebäude auf den weitläufigen Schlachtfeldern – seien es Hochhäuser, riesige Bunkeranlagen oder turmhohe Sendemasten – sind zerstörbar, so Ihr diese nur kräftig genug mit Geschossen eindeckt. Die massive Action ist in ver-


XB Vor dem Einsatz werden die Körperpartien des Mechs begutachtet...


XB ...und je nach Gewichtskapazität mit Waffen und Rüstung ausgestattet.

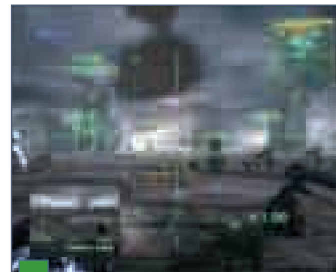
Funktionsschalter

5 Die neun grünen Knöpfe lösen je nach Ausstattung Eurer Kampfmaschine diverse Spezialfähigkeiten aus. So könnt Ihr z.B. leere Zusatztanks abwerfen, um Eure Beweglichkeit zu erhöhen, Nachtsicht einschalten oder das 'Forecast Shooting System' anwerfen: Hiermit wird ein Zielkreuz in Eurem Display berechnet, auf das Ihr ballern solltet, um einen entfernten Feind in Bewegung zu treffen.


XB In brenzligen Situationen könnt Ihr dank Abwurf der Zusatztanks schnell den Rückzug antreten.

Waffensteuerung

8 Mit dem rechten Knüppel bedient Ihr Eure mächtigen Kanonen und Geschütze (deren Bewegung an den Rändern des Sichtfelds auszumachen ist), bzw. das zugehörige Fadenkreuz auf dem Bildschirm. Während ein Zeigefingerbutton an der Rückseite (nicht sichtbar) Eure Zweitwaffe wie z.B. ein dickes Maschinengewehr abfeuert, wird mit den zwei vorderen Knöpfen (darunter eine 'Lock On'-Taste für zielsuchende Geschosse) die Hauptwaffe bedient.


XB Die sensible Steuerung von Waffe bzw. Fadenkreuz verlangt Übung und Feingefühl.

Notausstieg

9 Auch ein Mech kann das Zeitliche segnen: Damit Ihr nicht dasselbe tut, nutzt Ihr den roten Notfallknopf in brenzligen Situationen. Wird Euer Gerät zu oft und stark getroffen, stellt Ihr an der Schadensanzeige und hektischem Blinken fest, dass es Zeit wird zu gehen. Fünf Sekunden bleiben zur Betätigung des Schleudersitzes – verpennt Ihr den Countdown, verabschiedet sich nicht nur Eure Spielfigur, auch sämtliche Spielstände der aktuellen Kampagne gehen ins Nirwana ein!




XB Der Mech fliegt gleich in die Luft: Schnell raus, sonst geht Euer Spielstand flöten.

Zentraleinheit

6 Unter diesen sechs Knöpfen finden sich mit die wichtigsten Funktionen Eures Mechs: Über die Waffenkontroll-Buttons schaltet Ihr die maximal je drei verschiedenen Haupt- und Nebenwaffen durch, zudem wechselt Ihr das Magazin. Darüber befinden sich die Tasten für die Scheibenwaschanlage (so Ihr in den Staub gekippt seid und Schmutz Eure Sicht versperrt), den Feuerlöscher (falls der Mech in Brand geraten ist) und das Abwerfen von Ablenkungskörpern, die zielsuchende Raketen des Gegners auf sich ziehen sollen.

Display-Steuerung

7 Mit den beiden oberen Zweierreihen bedient Ihr die Display-Funktionen des Mechs. So lasst Ihr Euch über einen kleinen Zusatzbildschirm eine taktische Karte anzeigen oder klappt ihn nach oben weg, zudem bedient Ihr einige Außenkameras, die z.B. zeigen, was gerade in Eurem Rücken abgeht. Über die zwei unteren Knöpfe könnt Ihr Euer Sichtfeld stufenlos zoomen.

Warm'Up

10 Diese drei Knöpfe benötigt Ihr ebenso wie die fünf Kippschalter links nur zu Beginn der Mission. Mit dem 'Cockpit Hatch'-Button wird Eure Kanzel geschlossen, über die anderen beiden Tasten fahrt Ihr das integrierte Mech-DOS hoch und startet schließlich Euer Kampfgerät.


XB Trüber Blick: Hängt Dreck am Cockpit, solltet Ihr den Scheibenwischer einschalten.


XB Am oberen Bildschirmrand studiert Ihr den taktischen Monitor, am unteren die Außenansicht.


XB Bevor überhaupt was passiert, muss die Pilotenkanzel geschlossen werden.

waschener 'Fernsehkamera-Optik' inszeniert, durch die eine düstere, apokalyptische Atmosphäre entfacht wird. Zudem wummert wuchtiger, basslastiger 5.1-Surround-Sound aus den Boxen. Das Beste: Für "Steel Battalion" werden weder teure Luftfracht- noch Zollgebühren fällig – im März wird dieses Ungetüm von einem Spiel für 200 bis 250 Euro auch als PAL-Variante bei uns erhältlich sein. *sf*

Steel Battalion

Xbox

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	März 2003

Blendend inszenierter Mech-Shooter, der vor allem durch den beigepackten Riesen-Controller für Aufsehen und ein dickes Minus auf dem Konto sorgt.

Playstation 2-Alternative

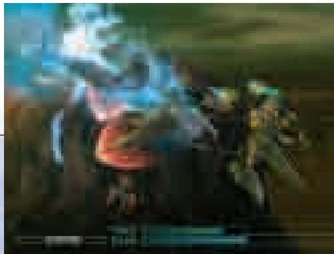
Riesige Kampfroboter sind auch auf der Sony-Konsole ein Thema: Infogrames steuert bald die bunte Ballerei **Battle Engine Aquila** bei.

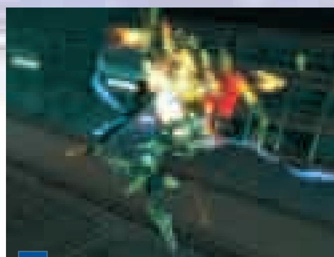
Gamecube-Alternative

Mech-Freunde mit Nintendo-Konsole dürfen sich zumindest auf die nahende Umsetzung von TDKs **Robotech: Battlecry** freuen.

Zone of the Enders: The 2nd Runner

Neues von Hideo Kojima: Konamis Entwickler-Koryphäe hüllt seine Roboter-Keilerei in ein knalliges Cel-Shade-Gewand.





PS2 Hammerwurf: Via Kreis werden Feinde in die nächste Mauer gerammt.

Auch wenn sarkastische Zeitgenossen das erste "Z.O.E." gerne als Gratis-Beilage zur seinerzeit enorm begehrten "Metal Gear Solid 2"-Demo bezeichnen, scharte die Anime-Ballerei sehr wohl eine beachtliche Fangemeinde um sich: Kojima-typische Zutaten wie die epische Story sowie Bombast-Präsentation lockten ans PS2-Pad. "The 2nd Runner" soll den eingeschlagenen Pfad nun konsequent weitergehen bzw. durch aufpolierte Technik auch Mech-Verächter bekehren. Die augenfälligste Neuerung: Ur-Protagonist Leo wurde kurzerhand in Frührente geschickt und gegen Dingo ersetzt. Wie sein Vorgänger balgt sich der frische Digi-Knabe an Bord eines kolossalen Kampf-Roboters mit miesen SciFi-Rebellen – die Geschicke der humanen Rasse stehen auf dem Videospiel.

Feuerwerk im Weltall

Mech-Piloten haben alle Metall-Hände voll zu tun: Das Kontrahenten-Pack fliegt nämlich nicht nur Solo-Attacken, sondern rückt Euch im Aberdutzend auf die Polygon-Pelle. Gottlob entpuppt sich Eure schwebende Festung als Top-Terroristenschreck: Der sogenannte 'Orbital Frame' brät Widersachern via Laser-Klinge eins über, zerschneidet Stahl mit Energie-Strahlen oder schickt Lenkraketen auf ihre explosive Reise gen verzweifeltes Ziel-Objekt. Revoluzzer-Mechs, die sich nahe ranwagen, werden von den Stahlpranken gepackt und ins nächste Wohnviertel befördert. Adleraugen erspähen gar die ein oder andere im Erdboden steckende Laterne und funktionieren den Eisenstengel zum tödlichen Speer um. Wird's brenzlig, katapultiert Ihr Euch via Düsenschub zum Luftholen aus dem Gefahrengebiet. Auf Dauer werden aber selbst brachialste Kabbeleien im ständig gleichen Mars-Orbit öde. Folglich finden die hitzigen Scharmützel nicht mehr nur auf Planeten, sondern auch im All statt: Schlachtkreuzer ziehen ihre behäbigen Kreise, fordern Euch zum Hightech-Duell raus und zerbersten nach hartnäckiger Raketen-Kur schließlich in tausend Einzelteile – optische Pracht pur. *tk*



PS Zweikampf im All: Duelle mit spektakulären Boss-Mechs erfordern Geschick wie Taktik – zum Glück sorgt die automatische Kamera für den nötigen Überblick.

Zone of the Enders

Playstation 2

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	März 2003

Zukunftsträchtig: Dank rundum verfeinerter Spielmechanik sowie stilvoller Hochglanz-Präsentation hat Konamis Mech-Schießerei das Zeug zum Action-Hit.

Xbox-Alternative

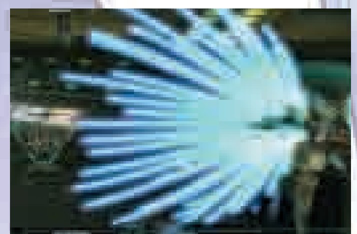
Darbende Mech-Enthusiasten werden dank Phantagrams **Phantom Crash** ab Dezember auch auf Microsofts Flaggschiff glücklich.

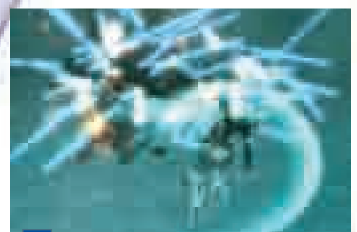
Gamecube-Alternative

Nur Geduld: TDK portiert sein Anime-Scharmützel **Robotech: Battlecry** gerade auf den Würfel – ab Februar auch in Europa.



PS Chaotischer Funkenregen: Bei den pausenlosen Mech-Keilereien brennt "2nd Runner" ein ebenso spektakuläres wie verwirrendes Effekt-Feuerwerk ab.





PS Neu und tödlich: Via Homing-Missile pulverisiert Ihr Feinde im Dutzend.



Auto Modellista. Konkurrenzlos.

Wild Arms 3

Rückkehr nach Filgaia: Zum dritten Mal entführt Sony Euch in das ferne Digi-Reich, wo Fantasy-Mythen und Wild-West-Romantik prächtig miteinander auskommen.

Auffälligstes Merkmal des 128-Bit-Serien-Debüts (die beiden Vorgänger erschienen auf der PSone, näheres hierzu im Kasten) dürfte der Optikwechsel sein: Nicht nur, dass sich Entwicklerteam Media Vision für eine rein dreidimensionale Darstellung entschied – die Genre-übliche Third-Person-Kamera lässt sich via Schultertasten drehen –, sämtliche Polygon-Figuren erstrahlen zudem im angesagten Cel-Shading-Look. Weitere Stiländerungen müssen eingefleischte "Wild Arms"-Traditionalisten aber nicht befürchten: Die dritte Inkarnation setzt die bewährte Mischung aus klassischer Rollenspielkost und individuellem Cowboy-Flair samt einem Genre-untypisch hohen Rätselanteil fort.



PS2 Im Lauf des Abenteuers ergattert jedes der vier Party-Mitglieder drei individuelle Spezial-Gegenstände: Auf Tastendruck wechselt Ihr den Gruppenanführer, um beispielsweise Fackeln einzufrieren (groß) oder Barrikaden aus dem Weg zu sprengen.

Vier glorreiche Halunken

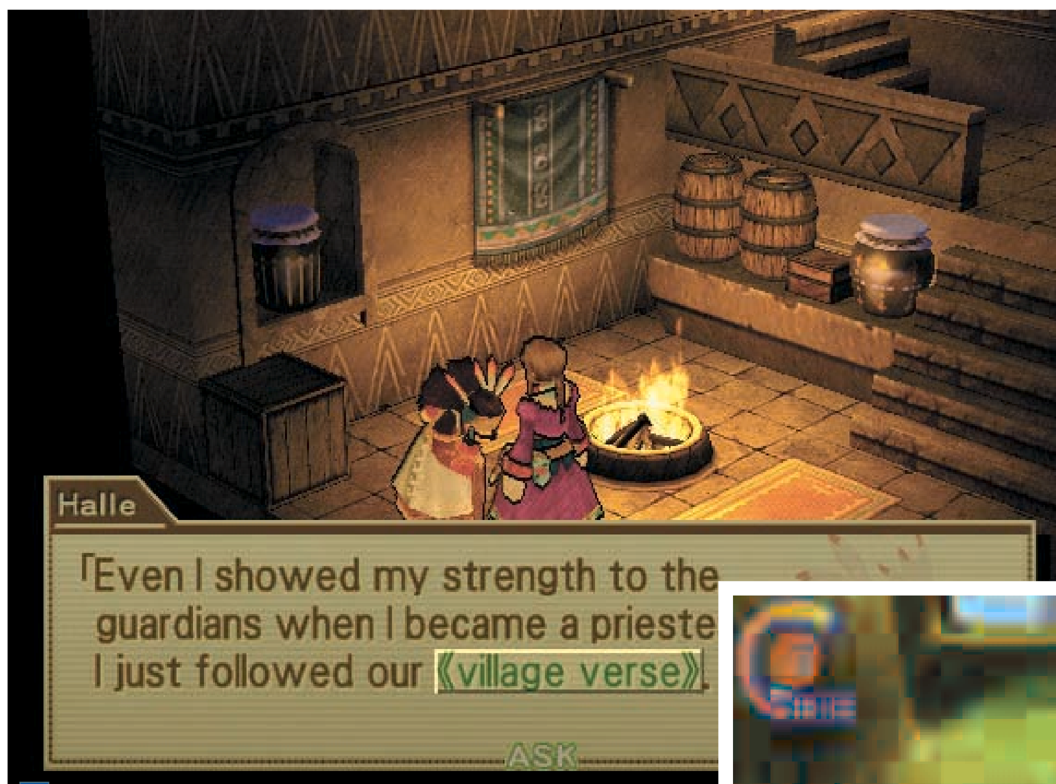
Etwa 1.000 Jahre nach den Geschehnissen des 32-Bit-Vorgängers befindet sich die Fantasy-Welt Filgaia im Siechtum: Unfruchtbare Ödnis breitet sich immer rasanter über die Weiten des Planeten aus, marodierende Monsterbanden machen einst sichere Reisen von einer Stadt zur nächsten immer gefährlicher. Ein Lichtblick in diesem Chaos sind die sogenannten 'Drifter', wagemutige Heroen, die auf der Jagd nach Ruhm und Reichtum durchs Land ziehen und ihre Dienste jedem (zahlungskräftigen) Hilfsbedürftigen anbieten. Vier dieser Glücksritter bilden den Heldenkader von "Wild Arms 3", wobei Ihr allerdings nicht gleich von Spielbeginn an im Quartett unterwegs seid. Bevor sich die Wege der vier Pistoleros auf einer schicksalhaften Zugfahrt kreuzen, werdet Ihr in bester Serientradition durch spielbare Einzelepisoden in die Persönlichkeiten der künftigen Teamkollegen eingeführt. Nachdem etwa Revolver-Lady Virginia Maxwell ihr Heimatdorf von einer Bande Goblin-Banditen befreit hat, beschließt sie, das Landleben zu Gunsten einer Drifter-Karriere aufzugeben. Mit seiner Herkunft ebenfalls nicht ganz zufrieden ist der indianische Hüne Gallows: Als Nachfahre einer weitreichenden Priesterhierarchie strebt der ungeduldige Koloss weniger nach Gelehrsamkeit als vielmehr nach Action und Abenteuern. Auch dem schweigsamen Einzelgänger Jet ist auf der Suche nach verborgenen Schätzen und kostbaren Relikten kein Risiko zu



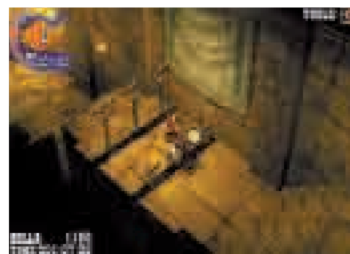
PS Monsterprügeln wie gehabt: Auch im dritten "Wild Arms" wird nach dem traditionellen Rundenprinzip geschnetzelt.

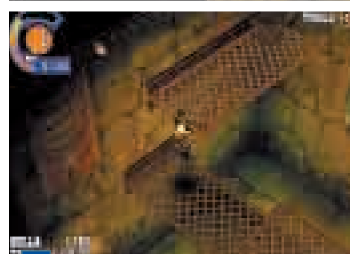


PS Spezialattacken kosten sogenannte 'Force Points', gelungene Paraden und Angriffe füllen das Punktekonto wieder auf.



PS Wer nicht fragt, bleibt dumm: Wichtige Informationen werden in Dialogen grün hervorgehoben, per Knopfdruck erfahrt Ihr mehr über das jeweilige Schlagwort.





PS Die Kerkerexpeditionen fordern Euch mehr als nur einen starken Waffenarm ab.

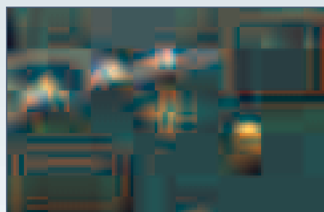


PS Wie in Teil 2: Auf der polygonalen Oberwelt entdeckt Ihr Städte oder Dungeoneingänge nur, wenn Ihr fleißg den Suchradar einsetzt – auf Dauer etwas lästig.

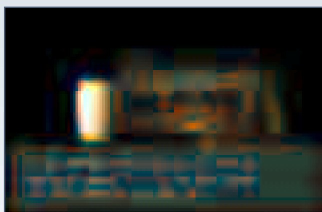
▪ ▪ ▪ Helden von der zweiten Bank ▪ ▪ ▪

Bereits in 32-Bit-Zeiten erfreute "Wild Arms" klassische Rollenspieler

Zwar begann der ganz große Rollenspiel-Boom auf Sonys 32-Bitter erst mit "Final Fantasy 7", Import-RPGler kamen aber schon vor Squares Meilenstein auf der Playstation zum Zug. Bereits im Frühsommer 1997 erfreute Sony US-Genre-Anhänger mit dem Bitmap-Polygon-Mix "Wild Arms", welcher sich zwar nicht durch Innovation, dafür aber die wunderhübsche Inszenierung auszeichnete. Mit der PAL-Veröffentlichung ließ sich der Publisher allerdings zu viel Zeit: Erst gut ein Jahr später ließ sich das rätsellastige Epos auch hierzulande blicken. Ein Zeitpunkt, zu dem der Square-Konkurrent bereits die heimische Gemeinde mit einer bis dato nicht gesehenen Bombast-Präsentation in seinen Bann gezogen hatte. Der kommerzielle Erfolg des mittlerweile recht altbacken anmutenden "Wild Arms" hielt sich entsprechend in Grenzen. Für Sony wohl mit ein Grund, den Mitte 2000 erschienenen, insgesamt schwächeren Nachfolger nicht mehr in PAL-Gefilden auf den Markt zu bringen.



Als eines der ersten PAL-RPGs für die Playstation ergatterte "Wild Arms" 86% in MAN!AC 07/1998.



76% Spielspaß in MAN!AC 08/2000: Das schwächere "Wild Arms 2" blieb Import-Fans vorbehalten.

groß. Als letzter im Bunde kennt der erfahrene Drifter Clive wiederum nur ein Ziel: getreu seinem Ehrenkodex jeden Auftrag zur vollsten Zufriedenheit des Kunden auszuführen.

Kampf & Köpfchen

Städte besuchen, Dungeons plündern, Monster nach dem Rundenprinzip vermöbeln und gefährliche Reisen über die polygonale Oberwelt bestreiten – vom elementaren Spielverlauf her hebt sich "Wild Arms 3" hauptsächlich durch den deutlichen Rätseleinschlag von der Genre-Masse ab. Auf Knopfdruck spurtet Ihr in finsteren Tempelruinen an fiesen Fallensystemen vorbei, hangelt Mario-artig Maschendrahtgitter entlang oder setzt gewieft die individuellen Talente Eurer Helden ein: Clive beispielsweise sprengt per unendlichem Bombenvorrat hinderliche Felsbrocken aus dem Weg. Löscht Gallows dagegen mit seinem Eisstrahler spezielle Fackeln, öffnen sich nicht selten verschlossene Pforten. Jet wiederum ergattert via gezieltem Bumerangwurf selbst weit entfernte Extras – durch die Verschiedenheit der Charaktere kommt's so zu einer ungewöhnlich großen Portion Hirnarbeit.

Besonders viel Mühe gaben sich die Entwickler beim Wild-West-Ambiente: Angefangen beim Soundtrack samt Morricone-artiger Pfeifmelodien und Mexikogitarren über die Fortbewegungsmittel Eurer Party (u.a. seid Ihr in einer Dampflokomotive mit Nippon-Einschlag sowie auf dem Rücken stolzer Pferde unterwegs) bis hin zu den Kämpfen (Eure Schützlinge verlassen sich auf Revolver, Schrotflinte oder Maschinengewehr; Nachladepausen inklusive) – Teil 3 treibt das Cowboy-Flair der Vorgänger zu neuen Ufern. Unterm Strich bietet "Wild Arms 3" zwar kaum weltbewegend Neues, wer ein denklastiges RPG-Epos mit individuellem Flair sucht, sollte sich das Cel-Shade-Epos aber unbedingt vormerken. *cg*

Wild Arms 3

Playstation 2

Entwickler:	Media Vision, Japan
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	1. Quartal 2003

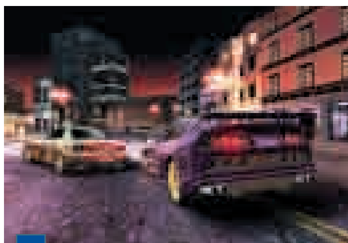
Vier ritten durch Filgaia: Traditionsbewusstes Rollenspiel-Epos mit Action-Adventure-Einschlag und stimmungsvollem Spaghetti-Western-Flair.

Xbox-Alternative

Internet-RPGs im typischen Nippon-Look: **True Fantasy Online** und **Phantasy Star Online Episode 1&2** warten 2003 auf Xbox-Live-Helden.

Gamecube-Alternative

Keine Cowboys, dafür Piraten: Die Konvertierung des Dreamcast-Hits **Skies of Arcadia** stellt die momentane Cube-Genre-Hoffnung dar.


PS2 Die CPU-Konkurrenz ist nicht dumm und rempelt sich ihren Weg frei.


PS2 Die Nachtrennen beeindrucken durch ihre gelungenen Lichteffekte.


PS2 Auch wenn's hier so aussieht: Die Straßen der drei Metropolen sind keineswegs leer – nicht selten kommt Ihr mit Zivilverkehr in unliebsamen Kontakt.

Midnight Club 2



Freie Fahrt für freie Raser: Brettert mit dem "GTA"-Hersteller hemmungslos durch nächtliche Metropolen.

Zum PS2-Start vor zwei Jahren veröffentlichte Rockstar zwei Rennspiele der Angel Studios: Während bei uns das weitläufige Offroad-Spektakel "Smuggler's Run" besser ankam, mauserte sich die nächtliche Raserei "Midnight Club" in den USA zum Software-Dauerbrenner – kein Wunder also, dass jetzt ein zweiter Teil ins Haus steht.

Zur Präsentation einer ersten Preview-Fassung lud Rockstar nach Paris. Nicht ohne Grund, denn die französische Metropole ist zusammen mit Los Angeles und Tokio Schauplatz der nächtlichen Wettfahrten. Wie beim Vorgänger geht's dabei nicht fest vorgeschriebene Routen entlang, ganz im Gegenteil: Ihr müsst zwar je nach Rennen bestimmte Wegpunkte beliebig oder in fester Reihenfolge abklappern, aber wie Ihr dorthin kommt, bleibt Euch überlassen. Diese innovative Renngestaltung ist im Genre einzigartig und wurde zudem auf die CPU-Konkurrenz ausgeweitet: Dank der neuen 'Railbranching'-Logik entscheiden sich Eure Gegner ebenfalls an jeder Kreuzung für ihre eigenen Wege. So läuft jedes Rennen garantiert unterschiedlich ab – festgefahrene Idealrouten gibt es nicht mehr.

Von vier auf zwei Räder

Die andere Hauptneuerung ist die Beteiligung von Motorrädern: Die flinken Bikes profitieren von kräftigerer Beschleunigung und besserer Wendigkeit in engen Gassen und staubelasteten Straßen, sind aber naturbedingt weniger robust. Wer nicht aufpasst oder zu hektisch herumrast, baut schnell einen fiesen Unfall und verliert wertvolle Zeit. Besonders kritisch ist dies bei gemischten Rennen – allzuschnell ziehen die vierrädrigen Konkurrenten davon, während Ihr Eure Maschine hochstemmt.

28 Vehikel und rund zwei Dutzend coole Charaktere bieten genügend Material für einen langen Story-Modus. Technisch macht "Midnight Club 2" einen großen Sprung: Bereits in der Vorabfassung läuft das Geschehen meist flüssig, die nächtlichen Städte gefallen mit abwechslungsreichen Straßennetzen, schicken Gebäudetexturen und der Präsenz lokaler Sehenswürdigkeiten. *us*

Midnight Club 2

Playstation 2

Entwickler:	Angel Studios, USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Februar 2003

Halsbrecherische nächtliche Raserei: Dank kräftig aufpolierter Technik und Zusatzherausforderung durch Motorräder verspricht die Fortsetzung viel Rennspaß.

Xbox-Alternative

Noch rund ein Jahr müssen Xbox-Gasfüße auf **Project Gotham Racing 2** warten, dafür gibt's ab Ende 2003 auch Online-Duelle.

Gamecube-Alternative

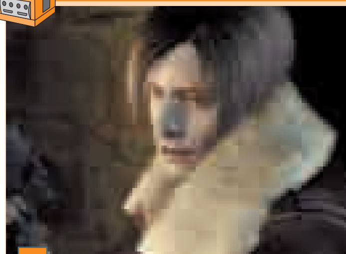
Mit Rennspielen ist die Nintendo-Hardware traditionell nicht übermäßig ausgestattet, ein vergleichbarer Raser steht nicht an.


PS2 Mit zwei Rädern durch die Stadt: Motorräder sind flotter und wendiger, aber auch schwerer zu beherrschen.


PS2 Paris im Morgengrauen: Bekannte Sehenswürdigkeiten dürfen in den Metropolen natürlich nicht fehlen.

Resident Evil 4




NGC Hat die Uniform gegen eine coole Lederjacke getauscht: Leon S. Kennedy.



NGC Stylisch: der vorläufige Schriftzug der vierten "Resident Evil"-Episode.


NGC Wie in "Resident Evil Code: Veronica" streift Ihr in Teil 4 durch texturierte Polygon-Kulissen – die vorberechneten Render-Hintergründe wurden eingemottet.

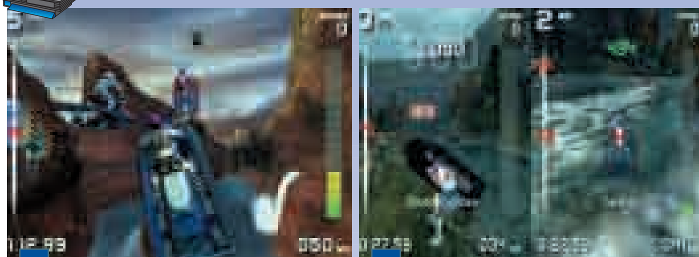
Wie Ihr wisst, haben sich Capcom und Nintendo seit einiger Zeit besonders lieb. Der am sehnlichsten erwartete Spross dieser Liaison ist der vierte Teil der berühmt-berüchtigten "Resident Evil"-Serie. Zombie-Papa Shinji Mikami verspricht ein 'noch nie dagewesenes, revolutionäres Videospielerlebnis' – abgesehen von dieser vollmundigen Behauptung war's bislang jedoch äußerst still um "Biohazard 4".

Im Zuge einer Veranstaltung in Japan gab Capcom endlich erste Details zu dem Horror-Spektakel bekannt. Die Hauptrolle des Abenteuers übernimmt Leon S. Kennedy, der männliche Held aus der indizierten zweiten Episode. Seine Ermittlungen führen ihn zur Wurzel allen Zombie-Übels – direkt in das Herz des zwielichtigen Umbrella-Konzerns. Was den mutigen Polizisten dort erwartet, lässt sich anhand einiger Bilder und eines Videoschnipsels nur mutmaßen. In dem kurzen Filmchen, das auf der Veranstaltung in Japan gezeigt wurde, schleicht Leon durch halb verfallene Gemäuer, steigt mit gezogener Waffe eine endlos scheinende Wendeltreppe hinab und starrt entsetzt auf ein Tentakelwesen, das sich an der Wand entlang langsam in seine Richtung schiebt. Besonders bemerkenswert sind die opulenten 3D-Echtzeit-Kulissen, die beängstigend nahe an die Qualität der Render-Hintergründe aus dem Gamecube-"Resident Evil" heranreichen – wir können's kaum erwarten!

Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	nicht bekannt

Das macht Lust auf mehr: Erste Bilder und Fakten versprechen eine äußerst stimmungsvolle "Resident Evil"-Episode mit opulenter Echtzeit-Optik.

Jet X20



PS2 Zu Wasser und in der Luft: Hohe Sprünge sind keine Seltenheit.

PS2 Zu zweit durch die Wildnis: Splitscreenrennen laufen stets flüssig ab.

Während bei EA bereits die Planungen zum dritten "SSX"-Teil laufen und dieser logischerweise wieder von Snowboardern bevölkert wird, spinnt Sony die erfolgreiche Formel auf dem Wasser weiter: "Jet X20" bedient sich aber nicht nur kräftig beim 'Big'-Vorbild, sondern streut auch noch eine kräftige Prise "Splashdown" ein. Mit einem rasanten Seadoo düst Ihr acht lange Flussläufe hinab, fünf Konkurrenten wollen Euch den Spitzenrang abjagen. Fahrt Ihr korrekt durch Torpassagen, erntet Ihr Sprit für Euren Turbo, über aufgestellte Rampen geht's in die Luft, wo Ihr per Schultertasten gewagte Stunts zeigt – am Ende zählt nämlich nicht nur die Position, sondern auch die Trickfertigkeit. Das Wasser sieht zwar nicht so schick aus wie beim Infogrames-Konkurrenten, dafür ist mehr los – nächstes Jahr hoffentlich auch bei uns.

Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	nicht bekannt

"SSX" geht aufs Wasser: Flotte Seadoo-Raserei mit langen und ausgefallenen Strecken sowie einer Ladung spektakulärer Tricks.



PAL UPDATE



PS2

Sega Soccer Slam

PS2, Test in MAN!AC 12/02

Nichts neues im Fußball-Stadion: Erwartungsgemäß blieben beim fertigen "Sega Soccer Slam" sowohl Sprachausgabe als auch Bildschirmtexte englisch. Eine 60-Hertz-Option gibt es nicht, das kritisierte träge Spieltempo hat sich allerdings zum Glück nicht weiter verschlechtert. Trotzdem: Wer kann, greift zu den besseren Xbox- und Gamecube-Fassungen.

75%



PAL UPDATE



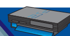
PS2

Wreckless

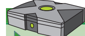
PS2, Test in MAN!AC 12/02

Entgegen der Ankündigung in unserem Test weist die PAL-Fassung von "Wreckless" nicht nur deutsche Texte, sondern auch akzeptable deutsche Sprachausgabe auf. Leider haben die Entwickler auf eine 60Hertz-Option verzichtet, was uns neben schmalen Balken auch minimale Geschwindigkeitseinbußen beschert. Insgesamt aber eine solide, brauchbare Anpassung!

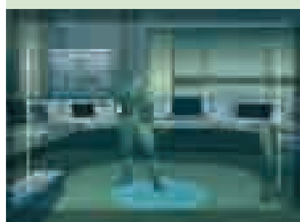
65%

 Playstation 2  Xbox

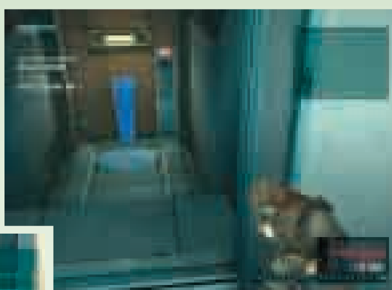
Metal Gear Solid – Substance



Auch vermeintlich unantastbare Entwickler-Götter wie Konamis Hideo Kojima lernen aus Fehlern: Nachdem "Metal Gear Solid 2"-Blondchen Raiden auf einhellige Ablehnung stieß, darf im nächsten Schleich-Aufguss wieder Solid Snake ran. Allerdings läuft der legendäre Digi-Spion nur beim "Substance"-exklusiven Zusatzmaterial zu alter Stärke auf – seine kümmerliche Nebenrolle aus der 1:1-konvertierten "Sons of Liberty"-Episode wurde leider nicht erweitert. Dafür spielen perfektionistische Bildschirm-Agenten nun in einem dicken Batzen Spezial- sowie Alternativ-Missionen High-tech-Verstecken in Reinkultur. Während sich erstgenannter Menü-Punkt als mit Ego-Perspektive gewürzte Hommage an die vom PSone-Auftakt bekannten VR-Aufträge entpuppt, fordern die Alternativ-Aufgaben durch ihren hochgeschraubten Realismus: So entschärft Ihr z.B. unter Zeitdruck Bomben, die sich lebensmüde Terrorbrüder auf den Buckel geschnallt haben. Den Höhepunkt für Serienkenner markieren aber die 'Snake Tales': Hier dirigiert Ihr Snake höchstpersönlich und durchlebt fünf bislang im Dunkeln gebliebene Neben-Episoden aus dem vertrackten "MGS"-Universum.



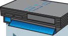
XB Hoppla: Korrekt gestellte Wachmänner zerfallen in feinen Pixel-Staub.



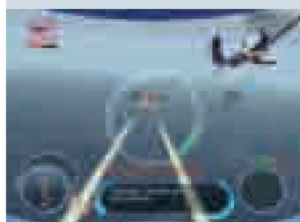
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März 2003

Mach's nochmal, Snake: Technisch fast identische, mit zahlreichen Zusatz-Modi sowie freispielbaren Extras aufgepeppte Xbox-Version des PS2-Hits.

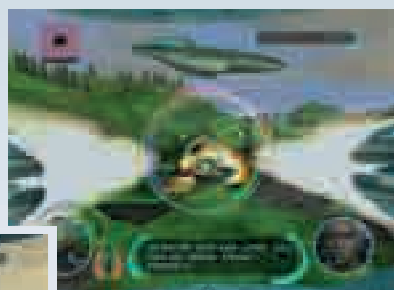
Battle Engine Aquila



Mit dem Mech an die Front: Die verfeindeten Rassen Forseti und Muspell liefern sich auf der von Klimakatastrophen gebeutelten Erde eine erbitterte Schlacht um die letzten Ressourcen. Ihr nehmt hinter den Kontrollen der 'Battle Engine Aquila' am Kampf teil. Auf riesigen Schlachtfeldern unterstützt Ihr Forseti-Truppen bei der Verteidigung von Stützpunkten oder groß angelegten Invasionen. Bis zu tausend Einheiten tummeln sich auf den großen Inseln, die es meist zu erobern gilt. Dank Eurem Radar, der die von den beiden Parteien kontrollierten Gebiete farblich darstellt, behaltet Ihr aber immer die Übersicht. Zudem erhaltet Ihr Funksprüche von Euren Kollegen, die Euch um Hilfe bitten oder Kampf-Tipps geben. Tauchen die ersten Gegner vor Euch auf, lasst Ihr die Vulcan-MG rattern oder verbrutzelt die anrollenden Panzer per Strahlenkanone. Umgeben von mehreren Zentimetern Stahl beharkt Ihr so Landungstruppen, feindliche Mechs und Geschützstellungen. Bei Bedarf erhebt sich Euer Superroboter sogar für begrenzte Zeit in die Luft. Dort macht Ihr Jagd auf Bomberverbände und nutzt dabei weitere Waffensysteme wie Lenkraketen oder Energiekanonen.



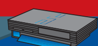
PS2 Ob zu Land oder in der Luft: Euer Mech sorgt für explosive Stimmung.

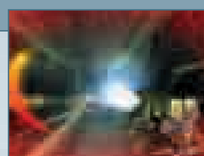


Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action
D-Termin:	Februar 2003

Wecke den Mech-Krieger in Dir: Hektische Ego-Ballerei mit guter Steuerung, Mega-Kampfgebieten und flüssiger, aber teils langweiliger Optik.

TOP 5

 Playstation 2



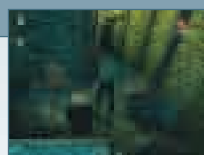
Auf allen Systemen begehrt: "Timesplitters 2"

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Ratchet & Clank	Sony	MAN!AC 12/2002	90%
2.	Der Anschlag	Ubi Soft	MAN!AC 01/2003	47%
3.	Red Faction 2	THQ	MAN!AC 12/2002	85%
4.	Timesplitters 2	Eidos	MAN!AC 11/2002	90%
5.	FIFA Football 2003	Electronic Arts	MAN!AC 12/2002	87%

 X-Box

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Timesplitters 2	Eidos	MAN!AC 11/2002	90%
2.	Colin McRae Rally 3	Codemasters	MAN!AC 12/2002	89%
3.	FIFA Football 2003	Electronic Arts	MAN!AC 12/2002	87%
4.	Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	MAN!AC 12/2002	71%
5.	NHL 2003	Electronic Arts	MAN!AC 11/2002	89%

 Gamecube



Göttliche Gruselkost: "Eternal Darkness"

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Super Mario Sunshine	Nintendo	MAN!AC 11/2002	93%
2.	Timesplitters 2	Eidos	MAN!AC 12/2002	90%
3.	Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	MAN!AC 01/2002	71%
4.	Eternal Darkness	Nintendo	MAN!AC 12/2002	90%
5.	WWE Wrestlemania X8	THQ	MAN!AC 12/2002	71%

 Gameboy Advanced

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Spyro: Season of Flame	Vivendi	MAN!AC 12/2002	78%
2.	Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi	MAN!AC 11/2002	57%
3.	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	Nintendo	MAN!AC 12/2002	93%
4.	Turok Evolution	Acclaim	MAN!AC 09/2002	61%
5.	Gremlins: Stripe vs. Gizmo	Wanadoo	MAN!AC 06/2002	58%

WOZU BRAUCHST DU NEUN LEBEN, WENN DU DIE ZEIT KONTROLLIEREN KANNST?







REWIND bringt dich in geheime Spielabschnitte.

Du hast keine Ahnung, was ein schnelles Spiel ist, bevor du auf FAST FORWARD gedrückt hast.

PAUSE stoppt die Zeit: Totale Bewegungslosigkeit für deine Gegner

RECORD nimmt dich beim Spielen auf, damit du dir als Klon zur Seite stehen kannst.

SLOW MOTION lässt deine Gegner in Zeitlupe agieren. Pech für sie, denn du und der Time Sweeper, Ihr arbeitet in Echtzeit.









www.xbox.com/de/blinx

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

Online-Power

Ab März geht's los: MAN!AC vergnügt sich mit Xbox Live schon jetzt im Internet.

Microsoft macht Nägel mit Köpfen: Von Beginn an stand fest, dass die Xbox nicht nur fürs Solozocken vor der heimischen Glotze gedacht ist. Da nicht jedermann stetig ein paar Freunde für Multiplayer-Partien zur Verfügung hat, wurde ein bewährtes PC-Konzept übernommen: Per Internet-Verbindung finden sich immer willige Kontrahenten. Die Grundvoraussetzung besitzt jede Xbox: Der eingebaute Netzwerkadapter erlaubt nämlich den Anschluss eines Breitbandmodems – womit auch schon der größte Nachteil von Xbox Live genannt ist. Analog- oder ISDN-Surfer müssen draußen bleiben, erst ab DSL steht die Tür ins Netz offen.

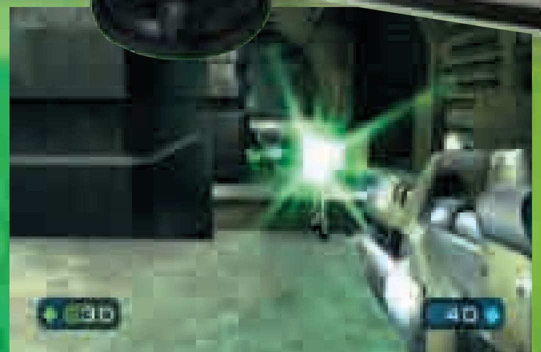
Planmäßiger Frühstart

Der offizielle Startschuss für europäische Xbox-Besitzer fällt für günstige 60 Euro am 14. März 2003 – ein Jahr nach dem Konsolendebüt. Microsoft vermeidet allerdings den Sega-Fehler, ein wenig sattelfestes System auf die Öffentlichkeit loszulassen: Zum einen profitiert Europa von den gesammelten Erfahrungen aus den USA, wo seit November bereits online gedaddelt wird, zum anderen gibt's bei uns einen offenen Betatest. Wer sich auf der Xbox-Webseite anmeldet, kommt schon jetzt ins Netz – MAN!AC hat bereits an einer geschlossenen Betaphase teilgenommen und zeigt Euch die ersten Online-Grundlagen.

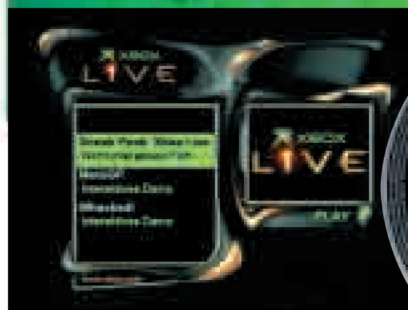
In einem schicken Täschchen lagerten die wichtigsten Zutaten für die ausgewählten Betatester: Neben den obligatorischen Anleitungen, einer neckischen orangefarbenen Memory Card (für den Transport der Online-Daten) und einer DVD (mit Startsoftware, "Moto GP"- und "Whacked"-Demos) findet Ihr ein Kopfhörerset mit Mikrofon – da die Xbox keine externe Tastatur unterstützt, findet Eure Online-Kommunikation hiermit statt.

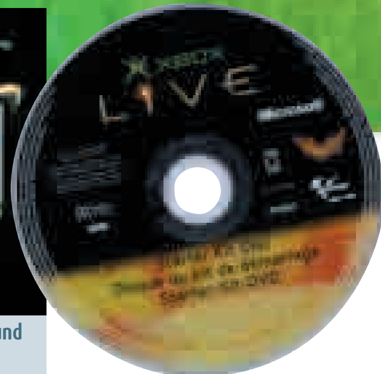


Ursprünglich war "Mech Assault" als Offline-Spiel geplant, führt jetzt aber die aktuelle Xbox-Live-Riege an.



Der Vorgänger wurde auf PS2 und Dreamcast in Europa noch seiner Online-Fähigkeit beraubt: "Unreal Championship".





Mit der Start-DVD geht's dank "Moto GP"- und "Whacked"-Demos spielend ins Netz.

Online einfach gemacht

Der Einstieg ist denkbar simpel: Habt Ihr eine unbefleckte Xbox, legt Ihr die Start-DVD ein. Diese kontrolliert, welche Komponenten auf der Festplatte noch fehlen und installiert sie kurzerhand – als Ergebnis hat Euer Dashboard ab sofort den zusätzlichen Menüpunkt 'Xbox Live'. Wählt Ihr den an, geht's ab zur Anmeldung. Natürlich muss die Konsole dafür ans Internet angeschlossen sein, indem Ihr ein passendes Ethernetkabel (gibt's in jedem Elektromarkt) an die Xbox und an das DSL-Modem bzw. den Router (falls Ihr bereits ein PC-Netzwerk besitzt) steckt.

Bei beiden Varianten fällt minimale Restarbeit an: Hängt Ihr an einem PC, erkennt die Xbox die Verbindung au-



▪ ▪ ▪ Coole Ideen ▪ ▪ ▪

Die wichtigsten Xbox-Live-Eigenheiten auf einen Blick

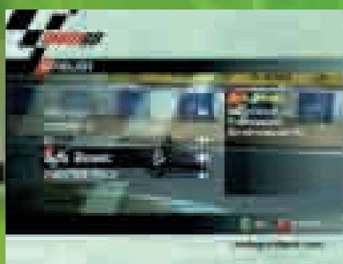
Gamertag: Mit diesem Spitznamen seid Ihr online unterwegs. Die Wahl will gut überlegt sein, denn er ist bei allen Spielen gleich und kann nach der Anmeldung nicht mehr verändert werden.

Optimatch: Bei jedem Online-Titel könnt Ihr mittels dieser Funktion die gerade angebotenen Partien nach von Euch festgelegten Suchkriterien wie z.B. Sprache oder Schwierigkeitsgrad filtern.

Mikrofon: Bei Microsoft regiert das gesprochene Wort, mit anderen Spielern kommuniziert Ihr über das Headset – auf Wunsch auch über verzerrte Stimme.

Freundesliste: Unter diesem Menüpunkt erkennt Ihr auf einen Blick, was Eure Online-Kumpel gerade treiben. Sind sie überhaupt im Netz und wenn ja, welches Spiel zocken sie? Per Knopfdruck wechselt Ihr zu ihnen oder ladet sie auf ein Match mit Euch ein.

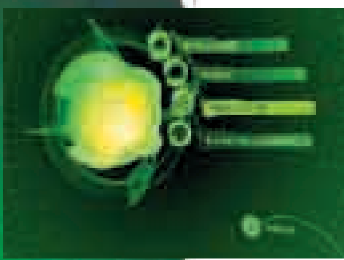








In den einfachen Menüs von "Moto GP" findet Ihr im Handumdrehen Freunde und Partien zum Mitspielen. Zwei Fahrer dürfen auch per Splitscreen ins Netz.









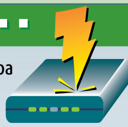
Wer sich mit dem Internet rudimentär auskennt, kommt bei der Xbox-Live-Einrichtung schnell klar – für Neulinge ist die Anleitung allerdings zu knapp.

tomatisch und klinkt Euch im Handumdrehen ins Netz ein. Steckt Ihr direkt am Modem, müsst Ihr im Menüpunkt 'PPPoE-Einstellungen' den Usernamen und das Passwort angeben, das Ihr von Eurem Internetanbieter erhalten habt. AOL-Benutzer bleiben aus technischen Gründen leider außen vor, T-Online und alle Provider, die auf Telekomtechnologie zurückgreifen, funktionieren tadellos. Steht die Verbindung, meldet Ihr Euch zu Xbox Live an – sofern Ihr eine Kreditkarte habt, ohne geht nämlich nichts. Neben den notwendigen Daten wie Name und Adresse wählt Ihr ein 'Gamertag', das Ihr Euch gut überlegen solltet: Dieser Spitzname begleitet Euch zukünftig auf Eurer Online-Karriere und ist ebenso einmalig wie unveränderbar.

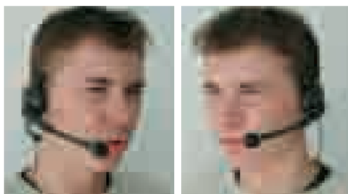
Spielspaß sofort

Damit's gleich losgehen kann, befinden sich auf der Start-DVD zwei Spieledemos: Während die chaotische Monster-Gameshow "Whacked" (Test auf Seite 91) auch mit vier Teilnehmern wenig Spaß macht, bietet "Moto GP" einen feinen Vorgeschmack, was bei konsequenter Nutzung der Online-Komponenten möglich ist. Satte 16 Biker rasen gleichzeitig um den Sieg, dank 'Optimatch'-Suchfilter findet Ihr sofort Partien mit Euren

Fehler der Vergangenheit



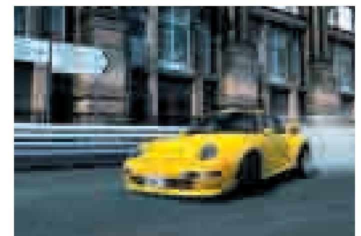
Onlineausflüge gibt es seit der Steinzeit der Konsolen, sogar in der Historie des legendären Atari VCS finden sich die ersten DFÜ-Spuren. Den ersten großen Versuch, eine weltweite Internet-Spielkultur aufzubauen, wagte Sega mit dem Dreamcast – bekanntlich ging das ambitionierte Experiment mitsamt der ganzen Konsole in die Hose. Statt eine global stimmige Strategie zu verfolgen, wurstelte jeder Erdteil mit eigenen Ideen vor sich hin: Was in den USA halbwegs funktionierte, wurde durch stümperhafte Fehler in Europa mehr Frust als Lust. Langsameres Modem, häßlicher Browser und ein vorgeschriebener Zwangsprovider mit undurchsichtiger Tarifstruktur nervten willige Onlinezocker – da half auch die Möglichkeit, zusätzlich surfen und mailen zu können, nicht mehr. Microsoft hat aus diesen Pannen offensichtlich gelernt und geht einen anderen Weg, auch Sony scheint inzwischen auf dem richtigen Pfad zu sein (siehe nächste Seite).

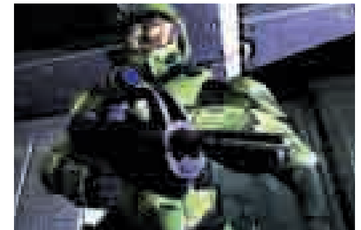




Gleiches Recht für alle: Das Mikrofon kann sowohl links als auch rechts getragen werden.







Das zukünftige Online-Sortiment der Xbox ist vielversprechend: "Halo 2" und "Project Gotham Racing 2" sind die Nachfolger bewährter Spielspaßknüller, das Rollenspiel "True Fantasy Online" ist hoffentlich ein Kandidat für eine PAL-Veröffentlichung.

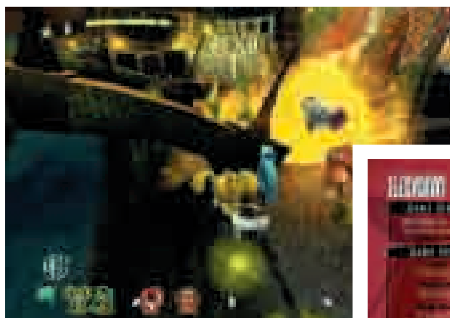
Wunschparametern. Vor dem Rennen könnt Ihr in der Lobby mit Euren Konkurrenten via Mikrofon reden und z.B. die Einstellungen besprechen oder einfach Klatsch und Tratsch austauschen. Hier hört noch jeder jeden, auf der Piste habt Ihr dagegen nur Kontakt mit den Fahrern direkt vor und hinter Euch – das spart Bandbreite und hilft bei der Orientierung.

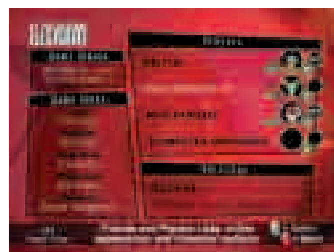
Wer will, kann seine Sprachübertragung per Knopfdruck abschalten oder seine Stimme mit ein paar Effekten verzieren: Die meisten Zocker verzichten aber schnell auf diese Option, da Robotergeknarze und Kleinkindgeplapper entweder schwer zu verstehen oder schlichtweg nervig sind.

Kumpel fürs Online-Leben

Habt Ihr übers Internet-Spiel Freundschaften geschlossen, kommt die 'Kumpel-Liste' zum Einsatz: Auf der tragt Ihr Mitspieler per Knopfdruck ein, damit Ihr sie zukünftig schnell wieder findet. Seid Ihr mit einem beliebigen Titel im Netz, seht Ihr auf dieser Liste nach, wo sich Eure Bekannten tummeln – anhand deren Status erkennt Ihr, ob sie online sind und was sie gerade machen. Ladet Eure Freunde dann selbst zu einem Match ein oder wechselt zu dem Spiel, mit dem sie gerade beschäftigt sind – alles ist möglich. Trefft Ihr wiederum auf unliebsame Zeitgenossen, lassen sich diese ähnlich leicht dauerhaft stumm stellen.

Besitzer des normalen "Moto GP" haben's übrigens besonders gut: Wer ein Save Game mit freigespielten Strecken oder anderen Boni auf der Xbox-Festplatte hat, kann diese auch im Internet nutzen, während alle anderen nur auf drei Kursen um Punkte fahren dürfen.



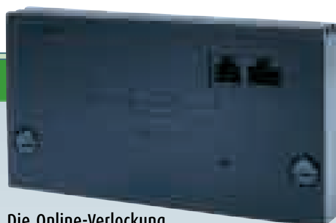


Praktische Lobby, chaotisches Spiel: "Whacked" zeigt immerhin, wie eine gute Menüführung aussehen kann.

Viel Licht, kaum Schatten

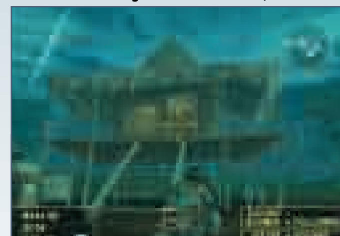
Der Praxistest von Xbox Live überzeugt auf ganzer Linie: Zwar lässt selbst das optionsreiche "Moto GP" noch ein paar Handhabungswünsche offen, aber an Technik und Ausführung stimmt sonst praktisch alles. Typische Online-Krankheiten wie Lag-Verzögerungen fielen bei unseren Rennen nur selten auf, gerade bei Wettkämpfen gegen deutsche Konkurrenten hielten sich die Probleme in engen Grenzen. Wer mit dem Internet vom PC her vertraut ist, wird auch bei der Einrichtung des Zugangs keine Probleme haben. Anfänger dagegen werden von der Anleitung im Stich gelassen, z.B. wenn es um die komplizierten Userdaten von T-Online geht. Außerdem plant Microsoft nicht, eigene Ethernetkabel anzubieten und überlässt es den Spielern, selber die richtige Strippe aufzutreiben. Trotzdem setzt Xbox Live Maßstäbe, die die kommende PS2-Konkurrenz erstmal einholen muss, und ist jedem Zocker mit Internet-Interesse ans Herz zu legen: Schließlich versprechen Schwergewichte wie "Unreal Championship", "Halo 2" oder "Project Gotham Racing 2" hochkarätige Online-Kost am laufenden Band. *us*

▪ ▪ ▪ Das macht die Konkurrenz ▪ ▪ ▪



Eine Buchse zuviel: Der Modemanschluss des US-Adapters wird in Europa nicht mehr vorhanden sein.

Die Online-Verlockung spielt natürlich nicht nur bei Microsoft eine Rolle, auch Sony und Nintendo sind mehr oder weniger intensiv am Thema dran: Amerikanische PS2-Zocker können bekanntlich seit einigen Monaten mittels eines Netzwerkadapters im Internet gegeneinander antreten, während Europäer bislang nicht mehr als vage Versprechungen und Gerüchte zu hören bekamen – eine geplante Ankündigung zur Games Convention in Leipzig wurde kurzerhand gekippt. Aus England gibt es nun endlich konkrete Fakten: Ab dem kommenden Frühjahr geht's erst im Inselreich und im Laufe des Jahres in den weiteren großen Europa-Territorien los. Erfreulicherweise wurden die ursprünglich wilden Pläne wie Festplattenzwang und ausschließlicher Vertrieb im Verleih gekippt. Stattdessen erwartet uns eine ähnliche Konstellation wie in den USA: Wer seine PS2 Internet-tauglich machen will, investiert einmalig ca. 70 Euro und erhält dafür einen Netzwerkadapter, ein Onlinespiel und eine Handvoll Demos kommender Titel. Weitere Gebühren werden nicht erhoben, so dass Ihr mit einem Standardprovider gleich zur Sache kommen könnt. Lediglich Modemzocker bleiben bei uns außen vor, denn als Minimumanbindung ist Breitband via DSL vorgesehen. Für hochkarätige Spiele sorgt anfangs Sony, Unterstützung von EA, Capcom, Activision und anderen Drittherstellern ist bereits bestätigt: So steht der Taktik-Shooter "SOCOM U.S. Navy Seals" (zumindest in England) ebenso an wie "ATV Offroad 2" und Onlinevarianten von "World Rally Championship", "Destruction Derby" oder "Twisted Metal". Zudem lässt sich vermutlich auch die Online-Funktion von "Tony Hawk 4" sinnvoll nutzen. Was mit "Final Fantasy 11" passiert, ist angesichts der neuen Richtung fraglich, wäre für den Square-Titel doch eine Festplatte Pflicht. Während Sony also kräftig zum Zweikampf mit Microsoft rüstet, lässt es Nintendo locker angehen: Über eine firmeneigene Strategie äußert sich der japanische Riese nicht. Lediglich die Tatsache, dass Segas Rollenspiel "Phantasy Star Online Episode 1&2" im Herbst auch auf heimischen Gamecubes eintrudelt, hält die Hoffnung auf einen Netz-Würfel am Leben.

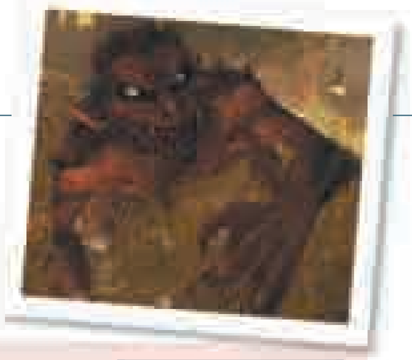


Wackelkandidat: Ob "SOCOM" auch in Deutschland erscheint, ist wegen der Gewaltproblematik fraglich.



"Phantasy Star Online Episode 1&2" ist die derzeit einzige Internethoffnung für Gamecube-Besitzer.

Kreative Flecken



Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 10



Auch in diesem Monat bekommt Ihr einen neuen Teil des exklusiven Entwicklertagebuchs von Big Blue Box präsentiert. Diesmal erzählen die Carter-Brüder, die unter den Augen von Peter Molyneux mit Hochdruck an dem epischen Rollenspielprojekt "Fable" arbeiten, über den Prozess, wie aus einer wirren Monsteridee eine beeindruckende Polygonkreatur wird. Natürlich nicht ohne eine dicke Portion englischem (und damit ordinärem) Humors...

Wochenlange Kleinarbeit für Grafiker und Designer: Mit Hochleistungs-Grafik-Software und viel Inspiration entsteht ein Monster.

Einer der vergnüglichsten Aspekte der Arbeit an einem Computerspiel ist es, den steten Vorgang des Erschaffens zu beobachten.

Ich meine, denkt doch einfach mal drüber nach. Ein Titel beginnt als eine Sammlung von Ideen in irgendeinem Kopf, und am Ende der Entwicklung ist es ein komplett realisiertes (und oft komplett anderes) Spiel. Es macht richtig Spaß, diesen ganzen Zyklus der Verwandlung von 'rein gar nichts' in 'etwas' zu verfolgen. Nehmen wir als Fallbeispiel eine unserer Kreaturen, sagen wir, den Balverine.

In der Design-Abteilung *haben wir eine Liste von Kreaturen-Ideen, die so lang ist, dass sie einer Vikar-Sonderedition von 'Willige Chorknaben, die bis in ihre hohen Fünfziger nichts rauslassen' gleicht. Jeder Einfall besteht aus einer kurzen Beschreibung und einigen kleinen Zeichnungen, die allesamt den Grundgedanken der Idee einfangen sollen. Der Balverine war ursprünglich Denes Baby und beschrieben als: "Gälischer Name für 'Nächtlicher Kriecher'. Großes Mensch-Hund-Ding. Richtig böse, mit großen widerlichen Zähnen. Grr."*
Diese Beschreibung, eine wirklich scheußliche Skizze auf der Rückseite eines alten Gary-Larson-Kalenderblatts und ein Treffen mit Dene waren alles, was ein Grafiker auf den Weg bekam. Während dem Treffen, in dem Dene fairerweise aufzeigte, dass die Beschreibung und die Skizze nicht wirklich seiner Idee entsprächen, kam interessanterweise heraus, dass die ganze 'Gälisch'-Geschichte Humbug war und der Name in Wahrheit von einem verschwommen erinnerten Straßenschild herkam, an dem er jeden Tag vorbei fuhr. Die Quellen kreativer Energie sind vielfältig, um es mal milde auszudrücken.

Wie auch immer, es ist die Aufgabe des Grafikers, die Essenz einer Idee zu nehmen und sie in etwas cool Aussehendes zu verwandeln.

Nicht nötig zu sagen, dass dies jede Menge Mühe und Talent beansprucht – und verschiedene Grafiker haben verschiedene Vorgehensweisen. Ein Typ, mit dem wir in der Vergangenheit arbeiteten, hätte das neue Projekt z.B. angegangen, indem er geschlagene zwei Wochen unbeweglich auf seinen Monitor gestarrt und eine Menge Qualitätskräuter geraucht hätte. Wären wir gerade kurz davor gewesen, sein Bong als neuartiges Klistier zu verwenden, hätte er plötzlich 48 Stunden manisch durchgearbeitet und uns etwas absolut Außergewöhnliches präsentiert. Trotz der Resultate war das aus unserer Sicht ein höchstgradig nervenzerrüttender Prozess, der den kreativen Zyklus in einen echten Extremsport verwandelte.

Im Fall des Balverine *war unser John sicherlich weniger extrem in seinem Ansatz. Er investierte eine Menge Zeit für die Recherche und das Zeichnen von Konzeptskizzen, die er nutzte, um Feedback aus der Designabteilung und von anderen Grafikern zu bekommen. Dann verbrachte er einige Wochen mit dem Modellieren und Texturieren der Kreatur. Einer der großen Vorteile, einen Grafiker von Anfang bis Ende an einer Kreatur arbeiten zu lassen, ist, dass sie große Leidenschaft für ihr Ding entwickeln. John kam mit einer Unmenge Ideen über das Verhalten des Monsters an – alles nur, weil es wochenlang in seinem Kopf rumspukte. Wir erinnern uns mit Begeisterung an die Art, wie er Leute ansprang, humpelte und knurrte, um ein Gefühl für den Balverine zu bekommen.*

Von John aus ging der Balverine an die Animations- und Programmierteams.

Dies ist der aufregende Moment, in dem wir alle Design- und Grafikideen nehmen und ausarbeiten, wie die Kreatur sich nun genau bewegt und verhält. Wir entschieden uns schon vorher, dass die Balverines in Rotten und gewöhnlich bei Nacht jagen, und dass man sie von weitem beim Anheulen des Mondes hören sollte. Sie haben zudem eine Neigung, sich in schattigen Flecken und langem Gras zu verstecken. Dort warten sie, bis Du vorbeigehst, um mit feurigen Augen herauszuspringen und zu versuchen, Dich zu umzingeln, bevor sie Dich in Stücke reißen.



Das erste Mal, als ein Tester über die Balverines stolperte...

...nun, wir können mit Stolz sagen, dass wir immer noch die blassen Flecken auf seinem Stuhl sehen können. Wir glauben fest daran, dass man die Qualität eines Spiels an der Qualität der Bremsspuren messen kann, die es hinterlässt...



HARTE SCHLÄGE AUF DER PLAYSTATION! BÖSE TRITTE AUF DER X-BOX!

DER FAHNENFLÜCHTIGE GEFREITE VOLLER WUT IM BAUCH

(AUCH BEKANNT ALS GUILE)

VS.

DEN ÜBELGELAUNTEN MENSCHLICHEN BERG

(BESSER BEKANNT ALS HULK)

DIE SEXY NINJA BRAUT

(ALIAS CHUN LI)

VS.

DEN NETZWERFER IM LYCRAKOSTÜM

(NAMENS SPIDER-MAN™)



DER PSYCHOPATH IM PYJAMA

(DAS IST RYU)

VS.

DIE TODESKLAUE MIT DEN KOTELETTEN

(GENANNT WOLVERINE)



UND ANDERE HARTE FIGHTS. 56 SPIELBARE FIGHTER. 3-GEGEN-3 TAG TEAM ACTION. VERSCHIEDENE KAMPF-MODI. PERFEKT.

PlayStation®2



CAPCOM®

MARVEL

DIE MAN!AC-SPIELE

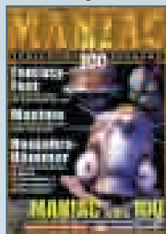
Zwei neue Konsolen und zahlreiche Mengenrekorde bescherte uns das vergangene Jahr – Zeit für einen angemessenen Jahresrückblick.

So viel wie in den letzten zwölf Monaten war schon lange nicht mehr in der Videospielwelt los: Mit PSone und Dreamcast verabschiedeten sich der erfolgreichste Vertreter der vorherigen Generation sowie Segas glückloser Next-Gen-Anwärter, während die PS2 trotz der stürmischen Konkurrenz von Nintendos Gamecube und Microsofts Xbox wacker ihren Spitzenplatz bei den Verkäufen behauptete. Allein mit dem inflationären Spiele-Output für die Heimkonsolen wäre 2002 eine neue Rekordsumme an Tests erreicht worden, doch der tragbare Winzling GBA steuerte noch zusätzlich 160 Titel bei: Die mächtige Anzahl von fast 600 auf Herz und Nieren überprüften Spielen füllten den MAN!AC-Jahrgang – Import-Tests sind dabei noch nicht mal mitgezählt.

Um die Softwareflut etwas durchschaubarer zu machen, gibt's wie jedes Jahr eine Übersicht der herausragendsten Genrevertreter. Dazu findet Ihr die persönlichen Redaktions-Geheimtipps, die nicht den Sprung in die Top 3 ihrer Sparte geschafft haben, sowie einen kurzen Abriss über die MAN!AC-Höhepunkte der letzten 365 Tage. *us*

▪▪▪ MAN!AC-Meilensteine ▪▪▪

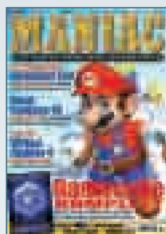
Insgesamt zwölf Ausgaben lagen 2002 druckfrisch am ersten Mittwoch jedes Monats bereit, Euch ausführlich über alle wichtigen Trends und Spiele zu informieren. Auch wenn in jedes Heft eine Menge Arbeit gesteckt wird, sind uns einige Monate besonders in Erinnerung geblieben. Erfahrt, welche Ausgaben uns besonders am Herzen liegen:



MAN!AC 02/02: Mit Goldrahmen und extra von Oddworld gerendertem Gratulationscover feierten wir Jubiläum: Stolze 100 Ausgaben hatte MAN!AC auf dem Buckel. Zum festlichen Anlass gab's einen ausführlichen Rückblick, ein Poster mit allen bisherigen Titeln und Hintergrundartikel über das Leben in der Redaktion.



MAN!AC 04/02: Mitte März wagte sich Microsoft erstmals auf den deutschen Videospielemarkt. MAN!AC begleitete den Brancheneinstieg mit einem umfangreichen Xbox-Special: Auf 48 Extraseiten wurde die komplette Startpalette ausführlich gewürdigt und die Hardware unter die Lupe genommen.



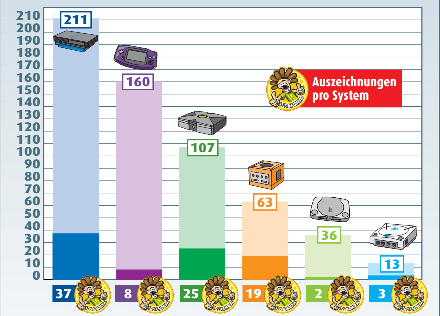
MAN!AC 06/02: Zwei Monate später nahm Nintendo den Kampf um die Next-Generation-Krone auf – klar, dass MAN!AC auch für den Gamecube keinen Aufwand scheute. Dass der Sonderteil nur 32-seitig ausfiel, hatte seinen Grund: Leider war die Unterstützung mit Test-Soft- und Hardware durch BigN verbesserungsfähig.



MAN!AC 11/02: Rechtzeitig zur arbeitsreichen Weihnachtssaison bekam MAN!AC eine Generalüberholung verpasst: Ein modernes Layout, das auf überdrehte Optikmätzchen verzichtet und mehr Wert auf Fakten legt, sorgte für frischen Wind im Blätterwald und erntete Lob von Industrie sowie Leserschaft.

▪▪▪ Testflut ▪▪▪

Diese Grafik gibt auf einen Blick Auskunft über die Anzahl der im Jahre 2002 getesteten Spiele für jede Konsole: Kurios ist die Tatsache, dass Nintendo gleichzeitig für die Systeme mit der höchsten (Gamecube) und der niedrigsten (GBA) Prädikatsdichte verantwortlich zeichnet, sieht man mal von der dahinsiechenden PSone ab.



ACTION

1 Timesplitters 2 – Alle Systeme

So gut kann ein Konsolen-Ego-Shooter sein: Dank konsequenter Verbesserungen führte Free Radical sein "Timesplitters"-Konzept zu ungeahnten Höhen. Die actionlastige Zeitreise überzeugt nicht nur mit technisch beeindruckenden Deathmatch-Gefechten, sondern auch durch das Übermaß an Abwechslung: Story und etliche Herausforderungen fesseln Euch ewig ans Pad.

2 Medal of Honor Frontline – Alle Systeme

3 Halo – Xbox

ACTION-ADVENTURE

1 Eternal Darkness: Sanity's Requiem – NGC

Am Rande des Wahnsinns: Silicon Knights' erster Gamecube-Auftritt verzückt Konsolen-Abenteurer mit packendem Horror-Ambiente, stimmungsvollen 3D-Schauplätzen sowie einer hervorragenden Surround-Akustik. Besonders gemein: Die zahlreichen verstörenden 'Verstand'-Effekte (sprich: der Polygon-Held halluziniert) schockieren Euch ein ums andere Mal.

2 Resident Evil – NGC

3 Starfox Adventures – NGC

BEAT'EM-UP

1 Virtua Fighter 4 – PS2

Prügel-Profi: Auch auf der PS2 zeigt Sega den prominenten Konkurrenten, was eine Handkante ist, und verweist mit "Virtua Fighter 4" sowohl "Dead or Alive 3" als auch "Tekken 4" auf die Plätze. Überragende Spieltiefe, vielfältige Modi, glänzend animierte Polygon-Kämpfer und ein geniales Kombosystem sorgen für viele vergnügliche Wochen.

2 Dead or Alive 3 – Xbox

3 Tekken 4 – PS2

DENKEN & GESCHICKLICHKEIT

1 Super Bust-A-Move 2 – PS2

Taitos Blasenkanone ballert wieder: Neben "Tetris" ist "Bust-A-Move" der hartnäckigste Puzzle-Vertreter der Konsolengeschichte. Der Grund dafür erschließt sich auch aus dem aktuellen Teil: Gewitzte Knobel-Konstrukte, zuckersüße Bonbonoptik und reicher Umfang machen das süchtigmachende Simpel-Prinzip zum stets willkommenen Zeitvertreib.

2 Super Monkey Ball – NGC

3 Space Channel 5 – PS2

PARADE 2002



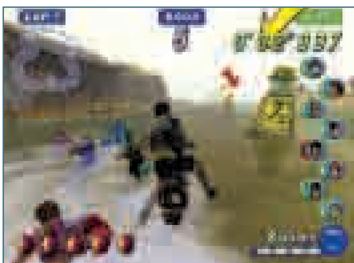
JUMP'N'RUN

1 Super Mario Sunshine — NGC

It's a me, Mario: Obwohl Hüpfspiel-Pionier und Klempner-Erfinder Miyamoto nicht mehr ganz so intensiv in die Entwicklung involviert war wie beim brillanten N64-Vorgänger, klotzt "Super Mario Sunshine" mit clever designten Leveln, einer perfekten Steuerung und einer optimalen Lernkurve. Ein kunterbuntes Jump'n'Run-Fest – nicht nur für "Mario"-Fans.

2 Ratchet & Clank — PS2

3 Jak and Daxter — PS2



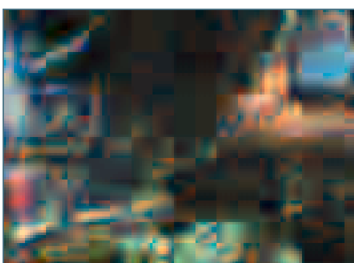
RENNSPIEL

1 Wave Race Blue Storm — NGC

Wellen-Wunder: Wer nicht unbedingt mit PS-starrenden Sportwagen über asphaltierte Pisten rasen muss, ersteht mit "Wave Race Blue Storm" ein Jet-Ski-Spektakel der Extraklasse. Interaktive Kurse, eine millimetergenaue Steuerung, atemberaubende Wassereffekte und nicht zuletzt das überragende 'Wellenreit'-Gefühl machen den Gamecube-Renner zum Pflichtkauf.

2 Project Gotham Racing — Xbox

3 Colin McRae Rally 3 — PS2, Xbox



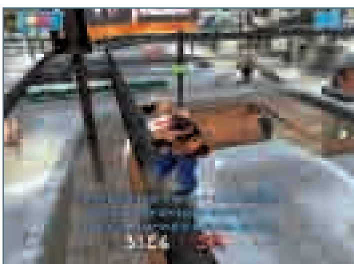
ROLLENSPIEL & ADVENTURE

1 Final Fantasy 10 — PS2

Meisterwerk mit Macken: Gigantische Balken, Geschwindigkeitsverlust und durchwachsene Übersetzung – trotz schlechter PAL-Anpassung sichert sich Squares bombastisches Fantasy-Epos den diesjährigen Genre-Thron. Eine spannende Story, fulminante Optik und ein straffer Spielablauf machen die Jubiläumsepisode zum absoluten Musstitel für jeden RPG-Liebhaber.

2 Elder Scrolls 3: Morrowind — Xbox

3 Summoner 2 — PS2



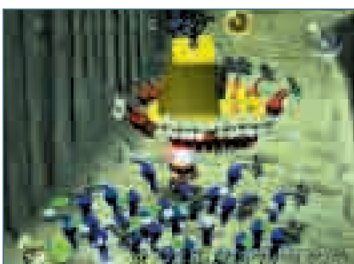
SPORTSPIEL

1 Aggressive Inline — Alle Systeme

Kein Brett vorm Kopf: Dass die Trendsportwelt nicht nur aus "Tony Hawk" besteht, bewies Acclaim mit seinem herausragenden Inline-Skater-Spektakel. Frische Tricks, gewitzte Aufgaben ohne Zeitdruck und ebenso schick designte wie große Levels verzücken jeden Rollschuhkünstler – selbst Neversoft zeigte sich beeindruckt und übernahm in "Tony Hawk 4" einige Ideen.

2 NHL 2003 — Alle Systeme

3 Pro Evolution Soccer 2 — PS2



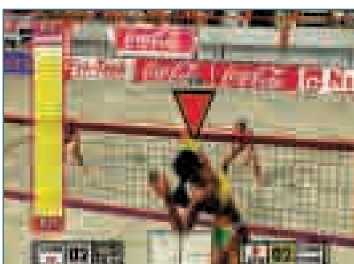
STRATEGIE & SIMULATION

1 Pikmin — NGC

Blumenzucht: Strategiespiele mit Tiefgang brauchen weder Tastatur noch ein überbelegtes Joypad – Shigeru Miyamotos Weltraum-Abenteuer rund um den gestrandeten Raumschiff-Piloten Olimar fasziniert mit durchdachter Bedienung, liebevoller 3D-Optik und ausgefeilter Level-Architektur. Mit den unwiderstehlich süßen "Pikmin"-Wesen haben sogar Baller-Fans ihren Spaß!

2 Kessen 2 — PS2

3 BDFL Manager 2002 — PS2



MULTIPLAYER

1 Beach Spikers — NGC

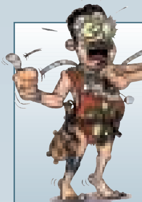
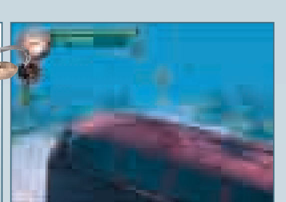
Sommer, Strand und Sonnenschein: Nach dem Vorjahressieger "Virtua Tennis 2" ergattert Sega erneut die Spielspaß-Krone in der Multiplayer-Kategorie. Die tadellose Spielhallenumsetzung des optisch anregenden Beach-Volleyballs macht zwar auch solo Laune, doch zu viert geht's erst richtig ab – an die schmetternden Strandmiezen reicht so schnell nichts ran.

2 Timesplitters 2 — Alle Systeme

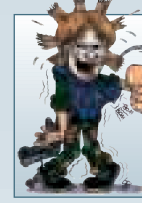
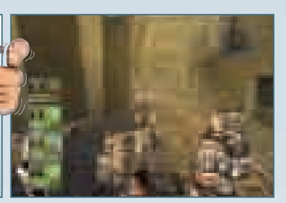
3 Sega Soccer Slam — Alle Systeme

▪▪▪ Spezielle Lieblinge ▪▪▪

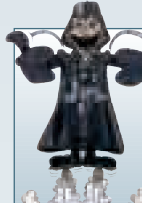
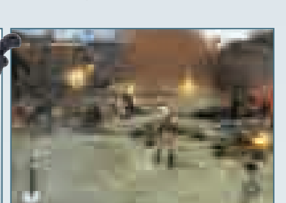
Wer nur streng auf die Wertung schielt, verpasst so manche Perle: Nur wenige Spiele verdienen nach objektiven Gesichtspunkten einen MAN!AC-Award, dennoch machen etliche Titel unterhalb der 85er-Marke eine Unmenge Spaß – gerade, wenn sie außergewöhnliche Prinzipien bieten. Hier unsere persönlichen Geheimtipps des Jahres 2002:

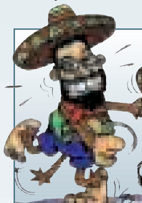
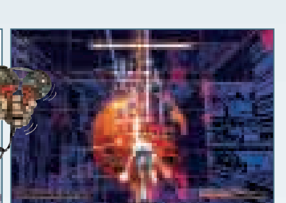
Stephans Geheimtipp: Ich weiß, Capcoms **Everblue** hat niemand anderem in der deutschen Fachpresse gefallen, trotzdem empfinde ich das gemächliche Tauch-Adventure immer noch als eine Klasse für sich. Stundenlang in tropischen Tiefen und verrotteten Wracks nach Schätzen suchen und mit verschrobenen Inselbewohnern parlieren – für den einen ist es Langeweile pur, für mich aber erholsamer Urlaub vom sonst hektischen Bildschirmtreiben.

Colins Geheimtipp: Eigentlich gehören Taktik-Shooter mit realitätsnahem Ambiente nicht unbedingt zu meinen Lieblingsgenres, Codemasters' **Conflict: Desert Storm** hat mich dennoch ans Pad gefesselt wie kaum ein Spiel in diesem Jahr. Hochspannende Missionen, eine ausgeklügelte Steuerung sowie ein haariger, aber enorm motivierender Schwierigkeitsgrad machen den virtuellen Wüstenkrieg zum echten Schmankerl für anspruchsvolle Action-Fans.

Olivers Geheimtipp: Als bekennender "Der Herr der Ringe"-Fanatiker kommt für mich nur **Die zwei Türme** von EA in Frage. Auch wenn das 'Hau drauf'-Prinzip nicht besonders originell ist – die überragende audiovisuelle Präsentation und die atmosphärische Umsetzung ausgewählter Filmszenen überzeugen auf ganzer Linie. Bei mir hat EAs Schlachtengetümmel jedenfalls einen Ehrenplatz neben der 'Special Extended Edition'-DVD-Sammlerbox sicher.

Ulrichs Geheimtipp: Sega hatte mit vernünftigem Marketing zu Dreamcast-Zeiten zwar wenig am Hut, doch originelle Spiele gab und gibt es von dem japanischen Kultentwickler genug. Mein persönlicher Liebling ist der auch für die PS2 erschienene, psychedelische Shooter **Rez**: Die faszinierende Mischung aus "Panzer Dragoon"-artiger Ballerei, spektakulär bunter Grafik und chillender Musik versetzt mich auch heute immer wieder in Glückszustände.

Jahresinhalt 2002

FEATURES & REPORTAGEN

TITEL	HEFT	SEITE
100 Monate MAN!AC: Das große MAN!AC-Jubiläum	2	28
Activision 2002: Vor Ort beim Branchenveteranen	7	22
AMS 2002: Messe der Münzfresser	12	40
AOU 2002: Magere Zeiten für Videospieler	5	20
Big Blue Box Diaries, Teil 1: Aus heiterem Himmel	4	28
Big Blue Box Diaries, Teil 2: Die Publisher-Hölle	5	26
Big Blue Box Diaries, Teil 3: Das Thema mit dem Team	6	26
Big Blue Box Diaries, Teil 4: Die Bedeutung von Gras	7	38
Big Blue Box Diaries, Teil 5: Programmiertes Chaos	8	24
Big Blue Box Diaries, Teil 6: Fan-Post	9	34
Big Blue Box Diaries, Teil 7: Alles im Plan	10	36
Big Blue Box Diaries, Teil 8: Spiele-Designer gegen das Volk	11	36
Big Blue Box Diaries, Teil 9: Eine Frage der Priorität	12	52
Bleemcast: PSone-Blockbuster auf Dreamcast	1	18
Classic Gaming Expo 2002: Messe der Module	11	26
Codemasters 2002: Zu Besuch bei Colins Schöpfern	2	18
Der Weg der Gewalt: Ein Rückblick auf 20 Jahre BPjS	11	32
Dreamcast-Special: Sternschnuppe	3	34
E3 2002: Das Jahr der Konsole	8	26
Gamecube-Start in Deutschland: Das große 32-Seiten-Special	6	43
Games Convention 2002: Leipziger Allerlei	11	24
Games Developers Conference 2002: Gipfel der Spielemacher	11	28
Jahresrückblick 2001	1	94
Kino des Grauens: Filme zu Spielen	5	28
Krieg der Konsolen, Episode I: Der Preis ist heiß	7	32
Krieg der Konsolen, Episode II: Hardware-Showdown	8	54
Krieg der Konsolen, Episode III: Wer spielt besser?	9	36
Krieg der Konsolen, Episode IV: Zurück in die Zukunft	10	30
Man brüllt Deutsch: MAN!AC bei der „Turok Evolution"-Synchro	6	24
MAN!AC intim: So entsteht ein Heft	2	36
MAN!AC Menschen: Die Redaktion stellt sich vor	2	34
MAN!AC Online: Im Zeichen des @	2	40
Neo-Geo-Special: Leben in Luxus	9	28
Nintendos Card-e-Reader: Kartenspiele	12	50
Nürnberger Spielwarenmesse 2002: Spielzeugland in Würfelhand	4	26
Rage 2002: Made in England	9	24
Rollenspiel-Horoskop 2002: Monster, Mythen und Magie	2	20
Surround-Sound: Eine neue Spielspaßdimension?	3	24
Tokyo Game Show 2002: Im Osten nichts Neues	12	34
Trauerspiel: Spieleschrott zum PSone-Ende	7	36
Videospiele – die Saat der Gewalt?	7	28
Vivendi Universal Games Fare: Ein Filmgigant erwacht	5	22
Working Designs: Gut Ding will Weile haben	10	26
X02 Europa: Millionen-Spiel	12	30
X02 USA: Auf zur nächsten Runde	10	20
Xbox-Start in den USA: Dickes Ding	1	24
Xbox-Start in Deutschland: Das große 48-Seiten-Special	4	51

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Aggressive Inline	PS2, Xbox, NGC	7	40
Amped Freestyle Snowboarding	Xbox	2	14
Barbarian	PS2	4	8
Big Mutha Truckers	PS2, Xbox	11	16
Blinx: The Time Sweeper	Xbox	7	12
Bruce Lee: Quest of the Dragon	Xbox	9	26
Burnout 2: Point of Impact	PS2, Xbox, NGC	9	18
Castlevania – Harmony of Dissonance	GBA	7	89
Colin McRae Rally 3	PS2, Xbox, NGC	9	10
Commandos 2	PS2, Xbox	4	20
Contra: Shattered Soldier	PS2	10	43
Crash	PS2, Xbox	4	10
Crazy Taxi 3: High Roller	Xbox	6	14
Crimson Skies: High Road to Revenge	Xbox	7	19
Dark Cloud 2	PS2	12	12
Dead or Alive 3	Xbox	1	30
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Xbox	8	18
Dead to Rights	Xbox	8	12
Die Hard Vendetta	NGC	5	6
Die Hard Vendetta	NGC	12	43
Disney Sports Soccer	NGC	10	43
Downforce	PS2	3	28
Dragon's Lair 3D	PS2, NGC	7	20
DTM Race Driver	PS2, Xbox	9	10
Enclave	Xbox	5	24
Eve of Extinction	PS2	3	18
Final Fantasy Tactics Advance	GBA	12	126
Freekstyle	PS2	4	24
Frequency	PS2	2	10
Getaway, The	PS2	7	26
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	NGC	11	21
Golden Sun	GBA	1	87
Golden Sun 2: The Lost Age	GBA	9	79
Grand Theft Auto: Vice City	PS2	10	6
Grand Theft Auto: Vice City	PS2	12	8
Grandia Xtreme	PS2	4	22
Growlanser 2&3	PS2	10	28
Gun Valkyrie	Xbox	5	12
Halo	Xbox	1	28
Haven: Call to the King	PS2, Xbox, NGC	12	45
Herr der Ringe, Der: Die zwei Türme	PS2	11	38
Hunter: The Reckoning	Xbox	6	18
International Karate Advanced	GBA	2	93
James Bond 007: Nightfire	PS2, Xbox, NGC	12	18
Kingdom Hearts	PS2	11	14
Legacy of Kain: Blood Omen 2	PS2	4	12
Legend of Zelda	NGC	8	6
Malice	PS2, Xbox	9	16
Manic Miner	GBA	5	77
Mark of Kri	PS2	10	18
Maximo: Ghosts to Glory	PS2	2	12
Mech Assault	Xbox	7	18
Medal of Honor Frontline	PS2	1	20
Medal of Honor Frontline	PS2	5	16
Medal of Honor Frontline	Xbox	12	43
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	PS2	1	16
Metroid Fusion	GBA	11	96
Metroid Prime	NGC	8	20
Micro Machines	PS2, Xbox, NGC	10	42
Mystic Heroes	NGC	10	16
Need for Speed: Hot Pursuit 2	PS2, Xbox, NGC	9	22
Oddworld: Munch's Oddysee	Xbox	1	32
Panzer Dragoon Orta	Xbox	9	20
Phantasy Star Online Episode 1&2	Xbox, NGC	12	16
Polaroid Pete	PS2	2	16
Primal	PS2	7	8
Prisoner of War	PS2, Xbox	6	16
Project Gotham Racing	Xbox	2	8
Project Zero	PS2	3	16
Psychonauts	Xbox	8	22
Quantum Redshift	Xbox	7	18
Racing Evoluzione	Xbox	10	24
Rampage Puzzle Attack	GBA	2	93
Ratchet & Clank	PS2	11	40
Red Dead Revolver	PS2	12	22
Red Faction 2	PS2	9	12
Resident Evil Zero	NGC	8	14
Robocop	PS2	11	39
Run Like Hell	PS2	1	12
Shadow Hearts	PS2	3	22
Shining Lore	PS2, Xbox	6	10
Shox	PS2	7	42
Silent Hill 3	PS2	12	43
Silent Scope 3	PS2	12	43
Sled Storm	PS2	4	24
Sly Raccoon	PS2	8	10
SOCOM U.S. Navy Seals	PS2	8	16
SOCOM U.S. Navy Seals	PS2	11	12
Sonic Advance	GBA	3	77
SOS The Final Escape	PS2	12	28
Soul Calibur 2	PS2, Xbox, NGC	3	20
Space Channel 5 Part 2	PS2, Dreamcast	5	10
Spider-Man	PS2, Xbox, NGC	5	14
Splinter Cell	PS2, Xbox, NGC	10	10
Spyro: Enter the Dragonfly	PS2, NGC	11	40
Star Wars: The Clone Wars	PS2, NGC	12	24
Starcraft Ghost	PS2, Xbox, NGC	12	44
Starfox Adventures	NGC	4	14
Starfox Adventures	NGC	11	8
Stung!	PS2, Xbox, NGC	6	12
Stuntman	PS2	3	10
Stuntman	PS2	7	14
Suikoden 3	PS2	6	20
Super Ghouls'n Ghosts	GBA	10	99
Super Mario Advance 2	GBA	4	123
Super Trucks	PS2	5	18
Superman: Shadow of Apokolips	PS2	11	22
Superman: The Man of Steel	Xbox	11	22
Taz Wanted	PS2, Xbox	3	28
Tekken 4	PS2	6	6
Tenchu 3: Wrath of Heaven	PS2	11	18
Terminator: Dawn of Fate	PS2, Xbox	11	20
Timesplitters 2	PS2	2	6
Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	6	8
Total Immersion Racing	PS2	11	39
Tour de France	PS2	3	28
Transworld Snowboarding	Xbox	6	22
Transworld Surf	Xbox	3	14
Turok Evolution	PS2, Xbox, NGC	3	6
Turok Evolution	PS2, Xbox, NGC	9	6
Unreal Championship	Xbox	3	12
Unreal Championship	Xbox	12	42
Vampire Night	PS2	1	14
Vexx	PS2, Xbox, NGC	7	40
Virtua Fighter 4	PS2	4	16
Virtua Tennis 2	PS2	10	42
V-Rally 3	PS2	4	6
Way of the Samurai	PS2	5	8
World Racing	Xbox	10	42
XIII	PS2, Xbox, NGC	11	6
Zapper	PS2, Xbox, NGC	11	40
Zone of the Enders: The Fist of Mars	GBA	6	97

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
007 – Agent im Kreuzfeuer	PS2	1	60	83%
007 – Agent im Kreuzfeuer	NGC	9	71	83%
18 Wheeler	PS2	2	75	69%
18 Wheeler	NGC	8	77	70%
4x4 Evo 2	Xbox	9	78	65%
90 Minutes	Dreamcast	1	79	45%
Ace Combat 4: Distant Thunder	PS2	2	70	85%
Aggressive Inline	PS2	8	66	90%
Aggressive Inline	Xbox	10	82	91%
Aggressive Inline	NGC	10	82	90%
Aggressive Inline	GBA	10	102	71%
Akira Psycho Ball	PS2	11	95	64%
Alienators: Evolution Continues	GBA	2	98	58%
All-Star Baseball 2003	PS2	7	81	67%
Amped Freestyle Snowboarding	Xbox	4	76	84%
Anschlag, Der	GBA	11	99	64%
Antz Extreme Racing	GBA	10	102	43%
Arctic Thunder	PS2	1	81	36%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Arctic Thunder	Xbox	5	61	36%
Armored Core 2: Another Age	PS2	12	111	78%
Atari Anniversary Edition Redux	PSone	3	76	69%
Atlantis 3	PS2	3	75	46%
Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt	GBA	2	100	66%
Auto Modellista	PS2	12	74	70%
Azurik: Rise of Perathia	Xbox	4	73	60%
Baldur's Gate Dark Alliance	PS2	1	48	87%
Baphomets Fluch	GBA	5	85	80%
Barbarian	PS2	7	66	76%
Bass Strike	PS2	1	82	59%
Bass Tournament	GBA	4	132	54%
Batman Vengeance	PS2	1	84	64%
Batman Vengeance	Xbox	5	72	64%
Batman Vengeance	NGC	6	72	64%
BDFL Manager 2002	PSone	1	81	73%
BDFL Manager 2002	PS2	6	94	76%
Beach Spikers	NGC	10	72	86%
Biene Maja: Das große Abenteuer	GBA	5	84	83%
Big Air Freestyle	NGC	12	119	66%
Black Belt Challenge	GBA	12	131	63%
Blade 2	PS2	11	88	65%
Blade 2	Xbox	11	88	65%
Blinx: The Time Sweeper	Xbox	12	70	71%
Blood Wake	Xbox	4	96	61%
Bloody Roar Primal Fury	NGC	6	68	75%
Boxing Fever	GBA	5	83	45%
Breath of Fire	GBA	4	128	84%
Breath of Fire 2	GBA	8	84	85%
Britney's Dance Beat	PS2	7	86	65%
Britney's Dance Beat	GBA	8	86	51%
Bruce Lee: Quest of the Dragon	Xbox	11	77	45%
Buffy the Vampire Slayer	Xbox	10	67	60%
Burnout	NGC	6	70	81%
Burnout	Xbox	7	88	81%
Burnout 2: Point of Impact	PS2	11	62	87%
Caesars Palace Advance	GBA	5	83	58%
Cannon Spike	Dreamcast	2	79	54%
Capcom vs. SNK 2	PS2	2	90	83%
Capcom vs. SNK 2 EO	NGC	11	78	74%
Car Battler Joe	GBA	8	85	73%
Casper Spirit Dimensions	PS2	5	71	50%
Castlevania: Harmony of Dissonance	GBA	10	101	85%
Cel Damage	Xbox	5	67	36%
Cel Damage	NGC	7	84	36%
Chase: Hollywood Stunt Driver	Xbox	11	68	75%
Chessmaster	GBA	9	85	65%
ChuChu Rocket	GBA	2	102	78%
Circus Maximus	PS2	7	62	59%
Circus Maximus	Xbox	7	62	59%
Colin McRae Rally 2.0	GBA	11	100	83%
Colin McRae Rally 3	PS2	12	78	89%
Colin McRae Rally 3	Xbox	12	78	89%
Columns Crown	GBA	2	102	80%
Commandos 2	PS2	10	84	78%
Commandos 2	Xbox	11	93	83%
Conflict Zone	NGC	5	64	63%
Conflict Zone	PS2	5	64	63%
Conflict: Desert Storm	PS2	10	76	82%
Conflict: Desert Storm	Xbox	10	76	83%
Crash	Xbox	5	60	66%
Crash Bandicoot XS	GBA	5	79	83%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Xbox	6	93	85%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	NGC	11	86	85%
Crashed	PS2	12	124	59%
Crazy Taxi	NGC	6	71	85%
Crazy Taxi 3: High Roller	Xbox	10	71	85%
Creatures	GBA	1	92	61%
Creatures	PSone	3	72	58%
CT Special Forces	GBA	9	81	70%
Dark Arena	GBA	5	80	68%
Dark Summit	PS2	5	58	74%
Dark Summit	Xbox	6	95	74%
Dark Summit	NGC	8	77	74%
Das Ding	PS2	10	92	71%
Das Ding	Xbox	11	94	71%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Xbox	4	94	76%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	NGC	6	65	76%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Dave Mirra's Freestyle BMX 2	GBA	4	133	70%
David Beckham Soccer	PSone	1	77	75%
David Beckham Soccer	GBA	1	92	62%
David Beckham Soccer	PS2	7	77	65%
David Beckham Soccer	Xbox	9	73	65%
Davis Cup	GBA	7	97	21%
Dead or Alive 3	Xbox	4	70	89%
Deadly Skies	Xbox	4	88	74%
Deathrow	Xbox	11	77	51%
Delta Force: Urban Warfare	PSone	9	65	78%
Denki Blocks	GBA	1	92	77%
Deus Ex	PS2	6	84	87%
Devil May Cry	PS2	3	68	85%
Dexter's Laboratory	GBA	3	82	54%
Dino Stalker	PS2	9	74	73%
Dinotopia	GBA	12	131	51%
Dokapon	GBA	10	102	69%
Donald Duck Phantomias	PS2	11	89	63%
Donald Duck Quack Attack	NGC	6	72	70%
Doom	GBA	2	95	78%
Doshin the Giant	NGC	11	76	76%
Dragon Rage	PS2	4	122	39%
Drakan: The Ancients's Gates	PS2	4	104	83%
Driven	PS2	3	63	39%
Driven	GBA	4	133	62%
Driven	NGC	6	72	40%
Dropship	PS2	2	72	78%
DSF Fußball Manager 2002	PS2	3	74	35%
DTM Race Driver	PS2	10	78	86%
Duke Nukem Advance	GBA	12	129	80%
Dynasty Warriors 3	PS2	5	70	76%
E.T. der Außerirdische	GBA	5	84	18%
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	PS2	2	92	79%
Ecks vs. Sever	GBA	3	80	64%
Eggo Mania	PS2	11	90	63%
Eggo Mania	Xbox	11	90	63%
Eggo Mania	NGC	12	115	63%
Eggo Mania	GBA	5	83	63%
Ejay Clubworld	PS2	11	89	—
Elder Scrolls 3, The: Morrowind	Xbox	12	84	89%
Enclave	Xbox	9	66	61%
Endgame	PS2	8	72	72%
ESPN International Winter Sports	PS2	3	64	80%
ESPN International Winter Sports	GBA	4	129	82%
ESPN International Winter Sports	Xbox	5	73	80%
ESPN International Winter Sports	NGC	6	65	80%
ESPN NBA 2Night 2002	PS2	7	85	69%
ESPN Winter X-Games Snowboarding 2	PS2	4	120	81%
ESPN Winter X-Games Snowboarding 2	Xbox	6	95	81%
ESPN X-Games Skateboarding	PS2	2	76	73%
ESPN X-Games Snowboarding	GBA	2	96	75%
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	NGC	12	92	90%
Eve of Extinction	PS2	5	50	59%
Everblue	PS2	7	82	79%
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	PS2	2	82	64%
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Dreamcast	4	50	64%
Evolution 2	Dreamcast	4	50	70%
Expedition der Stachelbeeren	GBA	5	83	29%
Extreme Ghostbusters	GBA	5	83	60%
F1 2002	PS2	5	54	77%
F1 2002	PS2	7	76	83%
F1 2002	NGC	10	98	77%
F-14 Tomcat	GBA	5	84	59%
F355 Challenge	PS2	10	87	86%
Familie Feuerstein: Bedrock steht Kopf	GBA	4	130	35%
Feivel der Mauswanderer und der verborgene Schatz	GBA	4	131	72%
FIFA Football 2003	PS2	12	109	87%
FIFA Football 2003	Xbox	12	109	87%
FIFA WM 2002	PS2	6	75	85%
FIFA WM 2002	Xbox	6	75	86%
FIFA WM 2002	NGC	7	84	86%
FILA Decathlon	GBA	5	82	64%
FILA World Tour Tennis	Xbox	11	74	56%
Final Fantasy 10	PS2	6	76	88%
Final Fantasy 6	PSone	4	112	86%
Final Fantasy Anthology	PSone	6	90	84%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Fire Pro Wrestling	GBA	2	96	72%
Fireblade	PS2	9	77	71%
Floigan Bros.	Dreamcast	1	84	70%
Formel 1 Arcade	PSone	10	98	66%
Fortress	GBA	2	100	53%
Freekstyle	PS2	9	72	73%
Freekstyle	NGC	12	122	73%
Freestyle Scooter	GBA	1	92	53%
Frequency	PS2	7	69	63%
Frogger: Das große Abenteuer	PS2	7	81	35%
Frogger's Adventure	GBA	2	100	61%
Fuzion Frenzy	Xbox	4	89	41%
G1 Jockey	PS2	5	62	62%
Game & Watch Gallery Advance	GBA	12	131	81%
Gauntlet Dark Legacy	Xbox	9	67	74%
Genma Onimusha	Xbox	4	92	82%
Giants: Citizen Kabuto	PS2	1	72	80%
Gitaroo Man	PS2	9	75	71%
Godai Elemental Force	PS2	4	121	27%
Golden Sun	GBA	4	124	90%
Goofy's Funhouse	PSone	2	84	48%
Gradius Advance	GBA	1	89	80%
Grandia 2	PS2	5	69	83%
Gravity Games Bike	PS2	10	95	40%
Gravity Games Bike	Xbox	12	124	40%
Gremlins: Stripe vs. Gizmo	GBA	6	100	58%
GT Advance 2: Rally Racing	GBA	9	85	72%
GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	PS2	8	76	85%
GTC Africa	PS2	1	59	75%
Guilty Gear X	PS2	1	51	79%
Guilty Gear X Advance Edition	GBA	12	130	68%
Gumball 3000	PS2	10	98	61%
Gun Metal	Xbox	9	76	73%
Gun Valkyrie	Xbox	6	80	75%
Gundam Battle Assault	PSone	2	84	19%
Gungrave	PS2	12	125	57%
Halo	Xbox	4	66	88%
Hard Hitter	PS2	4	122	35%
Harry Potter & Der Stein der Weisen	PSone	1	78	64%
Harry Potter & Der Stein der Weisen	GBA	2	98	65%
Headhunter	PS2	2	87	86%
Heavy Metal Geomatrix	Dreamcast	2	90	61%
Herdy Gerdy	PS2	4	46	63%
Herr der Ringe, Der: Die Gefährten	GBA	11	100	57%
Herr der Ringe, Der: Die zwei Türme	PS2	12	82	77%
Hot Potato	GBA	3	82	69%
Hot Wheels Extreme Racing	PSone	1	85	64%
Hugo Advance	GBA	12	130	61%
Hugo: Diamantenfieber	PSone	1	85	39%
Hunter: The Reckoning	Xbox	8	74	74%
Ice Age	GBA	6	100	52%
Ico	PS2	4	114	80%
In einem Land vor unserer Zeit	GBA	4	132	59%
Inspector Gadget	GBA	2	98	67%
International Karate Advanced	GBA	3	80	73%
International Superstar Soccer	GBA	1	90	81%
Invader	GBA	12	130	58%
Iron Aces	PS2	5	62	41%
ISS 2	NGC	6	66	85%
ISS 2	PS2	6	83	85%
ISS 2	Xbox	6	83	85%
Jackie Chan Adventures	GBA	2	98	63%
Jade Cocoon 2	PS2	4	106	66%
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	PS2	1	64	88%
Jeremy McGrath Supercross World	NGC	8	77	29%
Jet Ion GP	PS2	5	72	13%
Jet Set Radio Future	Xbox	4	74	90%
Jet Ski Riders	PS2	1	83	49%
Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder	GBA	5	84	62%
Jonny Moseley's Mad Trix	PS2	9	78	47%
Jurassic Park 3: Dino Attack	GBA	4	133	44%
Kao the Kangaroo	GBA	1	91	34%
Kelly Slater's Pro Surfer	PS2	11	70	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Xbox	11	70	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	NGC	12	124	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	GBA	12	129	82%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Kessen 2	PS2	4	48	80%
King of Fighters EX – Neo Blood	GBA	10	103	84%
Kingdom Hearts	PS2	12	88	82%
Klonoa Beach Volleyball	PSone	10	97	72%
Klonoa: Empire of Dreams	GBA	7	95	84%
Knockout Kings 2002	PS2	5	66	75%
Knockout Kings 2002	Xbox	5	66	75%
Konami Arcade Classics	GBA	7	92	80%
Kong - The Animated Series	GBA	10	103	56%
Largo Winch	PS2	11	80	71%
Largo Winch	Xbox	11	80	71%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	PS2	5	42	85%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Xbox	5	42	86%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	PS2	1	68	83%
Legaia 2: Duel Saga	PS2	12	86	72%
Legends of Wrestling	PS2	3	59	68%
Legends of Wrestling	NGC	8	77	69%
Legion: The Legend of Excalibur	PS2	10	89	54%
Lethal Skies	PS2	12	116	71%
Lilo & Stitch	GBA	8	85	78%
Looney Tunes Space Race	PS2	3	73	71%
Loons: Das höllische Casting	Xbox	12	119	47%
Lost Kingdoms	NGC	9	68	73%
Luigi's Mansion	NGC	6	54	87%
Mad Dash Racing	Xbox	5	75	61%
Mad Maestro	PS2	5	55	65%
Madden NFL 2003	PS2	11	92	88%
Madden NFL 2003	Xbox	11	92	88%
Madden NFL 2003	NGC	12	122	88%
Magical Mirror starring Mickey Mouse	NGC	11	78	–
Magical Quest starring Mickey & Minnie	GBA	11	99	68%
Maniac Racers Advance	GBA	7	95	63%
Manic Miner	GBA	9	83	73%
Master Rallye	PS2	10	95	58%
Mat Hoffman's Pro BMX	GBA	2	96	81%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	PS2	10	96	79%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Xbox	11	92	79%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	GBA	11	100	80%
Maximo	PS2	3	54	82%
Mech Platoon	GBA	3	81	62%
Medabots AX	GBA	9	83	56%
Medal of Honor Frontline	PS2	7	54	89%
Mega Man Battle Network	GBA	1	91	68%
Mega Man X6	PSone	3	71	74%
Mega Man Zero	GBA	11	98	77%
Megarace 3	PS2	9	77	28%
Men in Black 2: Alien Escape	PS2	8	81	52%
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty 2	PS2	4	42	87%
Metal Slug X	PSone	6	88	83%
Metropolismania	PS2	11	94	65%
Micro Machines	PS2	12	90	70%
Micro Machines	Xbox	12	90	70%
Midnight Club Street Racing	GBA	4	127	47%
Midway's Arcade Greatest Hits	GBA	2	102	59%
Mike Tyson Boxing	GBA	4	130	56%
Mike Tyson Heavyweight Boxing	PS2	7	80	73%
Mike Tyson Heavyweight Boxing	Xbox	9	73	73%
Monster AG	PSone	2	86	62%
Monster AG	PS2	2	86	54%
Monster AG	GBA	4	131	68%
Monster Jam Maximum Destruction	GBA	8	86	27%
Moorhuhn 3	GBA	9	84	7%
MotoGP	GBA	5	82	76%
MotoGP	Xbox	7	78	83%
MotoGP 2	PS2	3	60	82%
Motor Mayhem	PS2	2	74	50%
Motoracer Advance	GBA	12	130	73%
Mr. Moskeeto	PS2	5	52	77%
Mumie kehrt zurück, Die	PS2	1	81	62%
Muppet Pinball Mayhem	GBA	8	85	66%
MX 2002	GBA	1	90	51%
MX 2002	Xbox	7	88	73%
MX Superfly featuring Ricky Carmichael	PS2	11	65	74%
MX Superfly featuring Ricky Carmichael	NGC	11	65	75%
Myst III - Exile	PS2	12	121	70%
Myst III - Exile	Xbox	12	121	71%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Namco Museum	GBA	2	101	76%
NBA 2K2	Dreamcast	3	66	88%
NBA Courtside 2002	NGC	6	69	81%
NBA Inside Drive 2002	Xbox	6	95	77%
NBA Jam 2002	GBA	4	132	52%
NBA Live 2002	PSone	1	82	81%
NBA Live 2002	PS2	1	82	81%
NBA Live 2002	Xbox	4	94	81%
Necronomicon	PSone	3	76	38%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	PS2	10	80	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Xbox	12	120	71%
New Legends	Xbox	7	87	28%
New York Race	PS2	2	77	35%
Newcomer	PSone	1	77	33%
Next Generation Tennis	PS2	7	85	53%
NHL 2002	Xbox	4	95	89%
NHL 2003	PS2	11	84	89%
NHL 2003	Xbox	11	84	89%
NHL Hitz 20-02	Xbox	4	95	82%
NHL Hitz 20-02	NGC	7	87	82%
NHL Hitz 20-03	PS2	12	112	85%
NHL Hitz 20-03	Xbox	12	112	85%
Nightcaster	Xbox	4	93	56%
Ninja Assault	PS2	10	94	62%
No One Lives Forever	PS2	4	118	73%
No Rules Get Phat	GBA	2	96	54%
Oddworld: Munch's Oddysee	Xbox	4	90	79%
Off-Road Wide Open	PS2	2	88	74%
One Piece Mansion	PSone	1	81	65%
Onimusha 2: Samurai's Destiny	PS2	10	74	87%
Pac-Man Collection	GBA	2	101	80%
Parappa the Rapper 2	PS2	4	120	65%
Party mit Winnie Puh	PSone	1	85	37%
Penny Racers	PS2	4	122	68%
Penny Racers	GBA	7	94	61%
Peter Pan	GBA	9	83	62%
Peter Pan	PS2	10	95	70%
Phalanx	GBA	3	81	66%
Phantasy Star Online Version 2	Dreamcast	5	48	90%
Pikmin	NGC	7	58	91%
Pinball Advance	GBA	12	130	72%
Pinball Challenge Deluxe	GBA	9	83	51%
Pinky und der Brain	GBA	9	84	67%
Pirates: The Legend of Black Kat	PS2	4	108	78%
Pirates: The Legend of Black Kat	Xbox	7	83	78%
Planet der Affen	GBA	1	92	47%
Planet Monsters	GBA	1	91	59%
Pocket Music	GBA	4	130	–
Polaroid Pete	PS2	3	58	64%
Police 24/7	PS2	5	68	69%
Power Diggerz	PSone	2	84	82%
Power Rangers Time Force	GBA	2	98	36%
Power Rangers Time Force	PSone	3	72	26%
Prehistorik Man	GBA	1	90	70%
Prisoner of War	PS2	8	70	70%
Prisoner of War	Xbox	8	70	70%
Pro Evolution Soccer	PSone	3	67	86%
Pro Evolution Soccer 2	PS2	12	108	89%
Pro Rally 2002	PS2	5	56	77%
Pro Rally 2002	NGC	12	114	78%
Pro Tennis WTA Tour	GBA	6	100	72%
Pro Tennis WTA Tour	PS2	11	72	56%
Pro Tennis WTA Tour	Xbox	11	72	55%
Pro Tennis WTA Tour	NGC	11	72	56%
Project Gotham Racing	Xbox	4	80	90%
Project Zero	PS2	10	90	78%
Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn	PS2	12	124	30%
Punch King	GBA	8	86	60%
Quantum Redshift	Xbox	12	72	80%
Racing Simulation 2 Online	Dreamcast	5	65	72%
Rainbow Six	GBA	4	132	58%
RalliSport Challenge	Xbox	4	84	85%
Rally Championship	PS2	6	96	75%
Rampage Puzzle Attack	GBA	3	79	76%
Ratchet & Clank	PS2	12	66	90%
Rayman M	PS2	1	80	63%
Rayman Rush	PSone	5	74	41%
Red Card	PS2	6	94	78%
Red Card	Xbox	7	88	78%
Red Card	NGC	9	71	78%
Red Faction 2	PS2	12	96	85%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Resident Evil	NGC	10	86	90%
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica	PS2	3	52	53%
Rez	Dreamcast	1	71	77%
Rez	PS2	2	78	77%
Riding Spirits	PS2	11	75	70%
Robotech Battlecry	PS2	12	118	68%
Robotech Battlecry	Xbox	12	118	68%
Rocky	PS2	12	76	81%
Rocky	Xbox	12	76	81%
RTL Skispringen	PSone	2	91	69%
Sabrina	GBA	11	99	66%
Salt Lake 2002	PS2	3	62	53%
Salt Lake 2002	GBA	4	129	46%
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	GBA	4	130	51%
Scooby-Doo!	GBA	11	99	55%
Scooby-Doo: Nacht der 100 Schrecken	PS2	12	103	65%
Scorpion King, The	GBA	7	97	65%
Scrabble	PSone	3	76	73%
Scrabble	GBA	6	100	73%
Sega GT 2002	Xbox	12	98	82%
Sega Soccer Slam	PS2	12	106	75%
Sega Soccer Slam	Xbox	12	106	82%
Sega Soccer Slam	NGC	12	106	82%
Shadow Hearts	PS2	4	110	74%
Shadow Man 2econd Coming	PS2	4	100	83%
Shadow of Memories	Xbox	11	81	74%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	PS2	1	70	78%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	GBA	2	96	73%
Sheep	GBA	7	97	70%
Shenmue 2	Dreamcast	1	56	91%
Shifters	PS2	9	78	54%
Shox	PS2	11	64	85%
Shrek	Xbox	4	73	42%
Silent Hill 2 Inner Fears	Xbox	11	56	86%
Simpsons Road Rage, The	Xbox	5	61	77%
Simpsons Road Rage, The	NGC	7	84	77%
Slam Tennis	PS2	9	70	75%
Slam Tennis	Xbox	9	70	75%
Sled Storm	PS2	5	46	64%
Smash Court Tennis Pro Tournament	PS2	7	68	74%
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	PS2	1	58	83%
Smuggler's Run Warzones	NGC	11	86	84%
Snood	GBA	4	127	30%
Snoopy's Tennis Open	GBA	9	85	70%
Sonic Advance	GBA	4	125	70%
Sonic Adventure 2 Battle	NGC	6	64	85%
Space Channel 5	PS2	4	99	82%
Spec Ops 2 Omega Squad	Dreamcast	5	65	17%
Speedball 2	GBA	10	102	60%
Spider-Man	PS2	7	64	81%
Spider-Man	Xbox	7	64	82%
Spider-Man	NGC	7	64	81%
Spirit - Der wilde Mustang	GBA	10	103	16%
Splashdown	Xbox	10	83	88%
Spongebob Squarepants: Supersponge	PSone	2	91	36%
Spy Hunter	Xbox	7	88	76%
Spy Hunter	GBA	7	94	62%
Spyro 2: Season of Flame	GBA	12	129	78%
Spyro: Season of Ice	GBA	1	89	74%
SSX Tricky	PS2	1	54	83%
SSX Tricky	Xbox	8	81	82%
SSX Tricky	NGC	9	78	82%
Star Trek Voyager Elite Force	PS2	8	78	61%
Star Wars Episode 2	GBA	9	85	17%
Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Xbox	12	94	85%
Star Wars Jedi Power Battles	GBA	5	84	28%
Star Wars Jedi Starfighter	PS2	6	86	80%
Star Wars Obi-Wan	Xbox	7	87	41%
Star Wars Racer Revenge	PS2	5	55	73%
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2	NGC	6	60	85%
Star X	GBA	9	84	56%
Starfox Adventures	NGC	12	62	89%
Stitch Experiment 626	PS2	8	73	68%
Street Hoops	PS2	11	82	70%
Street Hoops	Xbox	11	82	70%
Stuart Little 2	GBA	10	103	58%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Stuntman	PS2	9	62	73%
Sub Rebellion	PS2	12	125	78%
Summoner 2	PS2	12	104	87%
Sunny Garcia Surfing	PS2	3	74	70%
Super Black Bass	GBA	6	100	35%
Super Bust-A-Move	GBA	1	91	80%
Super Bust-A-Move 2	PS2	12	103	85%
Super Ghouls'n Ghosts	GBA	11	98	66%
Super Mario Advance 2	GBA	5	80	91%
Super Mario Sunshine	NGC	11	58	93%
Super Monkey Ball	NGC	6	58	79%
Super Smash Bros. Melee	NGC	6	62	84%
Super Trucks	PS2	6	92	80%
Supercar Street Challenge	PS2	1	84	50%
Superman: Shadow of Apokolips	PS2	12	117	73%
Syphon Filter 3	PSone	1	74	83%
Tarzan Freeride	PS2	1	82	76%
Tarzan Freeride	NGC	6	72	76%
Taz Wanted	PS2	12	102	40%
Taz Wanted	Xbox	12	102	41%
Taz Wanted	NGC	12	102	39%
Team Rocket Rescue	PSone	3	72	19%
Tekken 4	PS2	10	68	87%
Tekken Advance	GBA	5	82	81%
Tennis Masters Series 2003	Xbox	11	74	69%
Test Drive Overdrive	PS2	7	74	82%
Test Drive Overdrive	Xbox	8	75	82%
Tetris Worlds	GBA	2	97	85%
Tetris Worlds	PS2	10	96	72%
Tetris Worlds	Xbox	11	92	72%
Tetris Worlds	NGC	12	122	72%
The Powerpuff Girls: Mojo Jojo A-Go-Go	GBA	3	82	59%
This is Football 2003	PS2	11	66	81%
Tiger Woods PGA Tour 2002	PS2	5	74	81%
Tiger Woods PGA Tour Golf	GBA	9	84	45%
Timesplitters 2	PS2	11	52	90%
Timesplitters 2	Xbox	11	52	90%
Timesplitters 2	NGC	12	114	90%
Tiny Toon Adventures: Wacky Stackers	GBA	3	82	78%
Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream	GBA	11	99	21%
Tiny Toons Adventures: Pluckys phantastisches Abenteuer	PSone	3	72	37%
Tom & Jerry: Der magische Ring	GBA	5	83	26%
Tomb Raider: The Prophecy	GBA	12	130	79%
Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	1	52	88%
Tony Hawk's Pro Skater 3	PSone	1	52	77%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Xbox	5	72	88%
Tony Hawk's Pro Skater 3	GBA	5	79	86%
Tony Hawk's Pro Skater 3	NGC	6	70	88%
Top Angler	PS2	8	81	54%
Top Gun Firestorm Advance	GBA	9	81	60%
Total Soccer Manager	GBA	7	94	79%
Tour de France	PS2	8	80	54%
Tour de France	Xbox	9	67	54%
Transworld Snowboarding	Xbox	12	113	81%
Transworld Surf	Xbox	4	78	75%
Transworld Surf	PS2	11	95	76%
Turok Evolution	GBA	9	81	61%
Turok Evolution	PS2	10	48	82%
Turok Evolution	Xbox	10	48	84%
Turok Evolution	NGC	12	115	83%
Twin Caliber	PS2	12	74	41%
Ty the Tasmanian Tiger	PS2	12	110	74%
Ty the Tasmanian Tiger	Xbox	12	110	74%
UEFA Champions League 2001/2002	PS2	3	74	67%
UFC Tapout	Xbox	5	61	70%
UFC Throwdown	PS2	11	94	73%
UFC Throwdown	NGC	12	122	73%
Vampire Night	PS2	6	82	71%
Victorious Boxers	PS2	1	85	48%
VIP	PSone	2	85	16%
VIP	GBA	10	103	31%
VIP	PS2	11	95	19%
Virtua Fighter 4	PS2	6	40	91%
Virtua Striker 3 ver. 2002	NGC	8	80	66%
Virtual Kasparov	GBA	5	83	54%
V-Rally 3	PS2	7	70	82%
V-Rally 3	GBA	9	82	86%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Wario Land 4	GBA	1	91	75%
Wave Race Blue Storm	NGC	6	56	90%
Way of the Samurai	PS2	11	87	72%
Wer wird Millionär 2. Edition	PS2	3	76	44%
Wipeout Fusion	PS2	3	48	82%
Wizardry: Tale of the Forsaken Land	PS2	12	116	68%
Woody Woodpecker	PS2	2	89	64%
World Rally Championship	PS2	1	62	77%
Worms Blast	PS2	5	62	60%
Worms Blast	NGC	11	86	60%
Worms World Party	PSone	2	85	77%
Worms World Party	GBA	12	131	71%
Wreckless: The Yakuza Missions	Xbox	4	86	68%
Wreckless: The Yakuza Missions	PS2	12	120	65%
WTA Tour Tennis	PS2	6	96	43%
WWE Raw	Xbox	12	77	70%
WWE Wrestlemania X8	NGC	12	77	71%
WWF Road to Wrestlemania	GBA	2	99	62%
WWF Smackdown: Just Bring It	PS2	1	76	85%
X-Bladez Inline Skater	PSone	5	74	20%
X-Bladez Inline Skater	GBA	5	83	16%
XG3: Extreme-G Racing	NGC	6	59	84%
XXX	GBA	12	131	58%
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	GBA	12	128	93%
Zone of the Enders: The Fist of Mars	GBA	7	91	78%
Zoocube	GBA	8	86	68%
Zoocube	NGC	10	96	63%
Zorro: Der Schatten	PS2	3	70	60%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
4x4 Evo 2	Xbox	4	38	65%
Akira Psycho Ball	PS2	5	40	64%
Alpine Racer 3	PS2	7	50	59%
Arc the Lad Collection	PS2	7	48	88%
Auto Modellista	PS2	11	48	71%
Biohazard	NGC	6	32	90%
Blood Rayne	PS2	12	58	57%
Bomberman Kart	PS2	3	45	75%
Bomberman Online	Dreamcast	1	46	74%
DDR MAX	PS2	8	64	84%
Dead to Rights	Xbox	11	44	76%
Disney Golf	PS2	12	58	73%
Dragon Warrior 7	PSone	1	44	88%
Dynasty Tactics	PS2	12	56	73%
Dynasty Warriors 3	PS2	1	46	76%
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	NGC	9	52	90%
Fatal Frame	PS2	5	38	78%
Forever Kingdom	PS2	4	36	59%
Grandia Xtreme	PS2	12	54	73%
Gungrave	PS2	10	44	57%
Hoshigami: Ruining Blue Earth	PSone	3	42	63%
Ikaruga	Dreamcast	11	50	87%
King of Fighters 2000	Dreamcast	10	46	85%
King's Field: The Ancient City	PS2	6	35	63%
Klonoa Beach Volley	PSone	7	51	72%
MLB Slugfest 20-03	PS2	9	55	74%
Namco Museum	PS2	3	46	82%
NASCAR Thunder 2003	Xbox	12	60	85%
New Legends	Xbox	5	37	28%
NFL Blitz 20-03	PS2	10	46	82%
NHL 2K2	Dreamcast	4	36	81%
Onimusha 2: Samurai's Destiny	PS2	5	34	87%
Pac-Man Fever	PS2	12	60	53%
Pikmin	NGC	1	38	91%
Psyvariar	PS2	7	50	65%
Runabout 3: Neo Age	PS2	8	64	47%
Sakura Wars 4	Dreamcast	6	36	85%
Sega Soccer Slam	NGC	6	38	80%
Sky Gunner	PS2	9	56	70%
Smashing Drive	NGC	5	40	26%
Star Wars Racer Revenge	PS2	4	38	73%
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2	NGC	1	42	85%
Super Mario Sunshine	NGC	9	58	93%
Super Monkey Ball 2	NGC	11	46	85%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Super Smash Bros. Melee	NGC	2	48	84%
Tsugunai: Atonement	PS2	2	50	76%
Underwater Unit	PS2	7	52	78%
Virtua Striker 3 ver. 2002	NGC	4	34	66%
Way of the Samurai	PS2	8	62	72%
Wizardry: Tale of the Forsaken Land	PS2	3	44	68%
World of Outlaws	PS2	7	51	66%
Zanac X Zanac	PSone	3	46	78%

SPIELETESTS (GAME BOY COLOR)

SPIEL	HEFT	SEITE	SPASS
Baby Felix Halloween	2	102	2
Keep the Balance	2	102	4
Micro Maniacs	2	102	4
No Fear Downhill Mountain Biking	2	102	2
Santa Claus Junior	2	102	2
Schneewittchen und die sieben Zwerge	2	102	2

HANDHELD

THEMA	HEFT	SEITE
E3 2002: Nintendos Winzling dreht auf	8	82
Eigenentwicklungen: Do-it-yourself auf dem Game Boy Advance	1	88
Gamepark 32: Handheld mit PC-Verbindung	6	98
Gamestudio: Kleiner Game Boy ganz groß auf der PS2	7	90
GBA-Lampen: Spielen bei Nacht und Nebel	2	94
Gratis-Zockerei: Kostenlose Spiele aus dem Netz	9	80
MP3-Player: Fette Beats aus dem Game Boy	12	127
Pokémon-Handheld: Kleiner Preis, Riesenspaß!	4	124
Schummeln auf dem Game Boy Advance	3	78
TV-Empfänger für Game Boy Advance	10	100
Verspielte Handys von Siemens	11	97
Verspielte Handys: i-Mode in Deutschland	5	78

KNOW-HOW

THEMA	SYSTEM	HEFT	SEITE
Controller-Recycling	PS2, Xbox, NGC	5	90
Der optimale RGB-Umschalter	alle	12	136
Dreamcast als Mediaplayer	Dreamcast	9	90
Erste Hilfe für die PS2	PS2	11	104
Flohmarkt-Bummel	alle	10	108
Gamecube-US-Umbau	NGC	1	104
GBA-Display: Es werde Licht	GBA	8	92
GBA-TV-Adapter: Großes Bild für den Kleinen	GBA	4	138
Konsolen am PC-Monitor	PS2, NGC	3	88
Mogeln auf der PS2	PS2	2	106
RGB für den Gamecube	NGC	7	102
Spielstände auf den PC: Lebensretter aus dem Netz	PS2	6	106

LAST RESORT (Dreamcast-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Cannon Spike	3	89
Capcom vs. SNK 2	1	106
Evolution 2	5	91
NBA 2K2	4	139
Rez	4	141
Shenmue 2	2	107
Virtua Tennis 2	1	105

LAST RESORT (Gamecube-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Aggressive Inline	11	108
Beach Spikers	11	107
Cel Damage	8	95
Crazy Taxi	7	103

LAST RESORT (Gamecube-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Dave Mirra Freestyle BMX 2	7	105
Legends of Wrestling	9	92
Lost Kingdoms	10	110
Luigi's Mansion	7	104
MX Superfly	12	139
NBA Courtside 2002	7	104
NHL Hitz 20-02	8	93
Pikmin	8	94
Pro Rally 2002	12	140
Red Card	10	109
Resident Evil	11	107
Simpsons Road Rage, The	8	95
Smuggler's Run Warzones	12	138
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2	7	104
Turok Evolution	11	108
Virtua Striker 3 ver. 2002	9	93

LAST RESORT (GBA-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Aggressive Inline	11	107
Alienators: Evolution Continues	3	89
Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt	3	89
Boxing Fever	6	109
Breath of Fire	5	93
Breath of Fire 2	9	91
Castlevania: Harmony of Dissonance	11	108
CT Special Forces	9	92
Dark Arena	6	109
Doom	3	91
Ecks vs. Sever	4	139
F-14 Tomcat	6	107
Fire Pro Wrestling	3	89
GT Advance 2: Rally Racing	10	109
Harry Potter & Der Stein der Weisen	4	140
Herr der Ringe, Der: Die Gefährten	12	140
Ice Age	7	103
Inspector Gadget	3	90
Jackie Chan Adventures	3	90
Jurassic Park 3: Park Builder	2	109
King of Fighters EX – Neo Blood	11	108
Klonoa: Empire of Dreams	8	93
Mega Man Battle Network	2	107
Monster AG	5	91
Pac-Man Collection	3	90
Power Rangers Time Force	3	90
Rampage Puzzle Attack	4	141
Scooby-Doo!	12	139
Scorpion King, The	8	93
Spyro: Season of Ice	2	107
Super Dodgeball Advance	2	109
Super Street Fighter 2 Turbo	1	107
Tetris Worlds	4	141
WWF Road to Wrestlemania	3	91

LAST RESORT (N64-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Mario Party 3	1	107
Tony Hawk's Pro Skater 2	1	106

LAST RESORT (PS2-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Aggressive Inline	9	91
Aggressive Inline	11	108
Batman Vengeance	2	109
BDFL Manager 2002	7	105
Burnout 2: Point of Impact	12	138
Casper Spirit Dimensions	6	109
Deus Ex	7	103
Devil May Cry	4	140
Dino Stalker	10	109
Dynasty Warriors 3	2	108
ESPN NBA 2Night 2002	8	95
ESPN X-Games Skateboarding	3	91

LAST RESORT (PS2-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	3	90
F1 2002	8	93
Freekstyle	9	92
Godai Elemental Force	5	91
Grand Theft Auto 3	1	106
Gravity Games Bike	11	107
Guilty Gear X	2	108
Kelly Slater's Pro Surfer	12	138
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	2	108
Legends of Wrestling	4	139
Legion: The Legend of Excalibur	11	108
Madden NFL 2003	12	138
Mat Hoffman's Pro BMX 2	11	106
Medal of Honor Frontline	10	110
Men in Black 2: Alien Escape	10	110
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	5	93
MLB Slugfest 20-03	9	93
Motor Mayhem	3	89
New York Race	4	141
NHL Hitz 20-02	1	107
Paris-Dakar Rally	1	105
Pirates: The Legend of Black Kat	6	108
Portal Runner	1	107
Prisoner of War	10	111
Rayman M	2	107
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	2	107
Simpsons Road Rage, The	4	140
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	2	109
Spider-Man	8	94
Splashdown	3	90
Spy Hunter	8	94
Star Trek Voyager Elite Force	10	109
Star Wars Jedi Starfighter	7	104
Star Wars Racer Revenge	6	109
Street Hoops	12	140
Stuntman	9	93
Sunny Garcia Surfing	4	140
Super Bust-A-Move 2	12	139
Test Drive Overdrive	9	92
This Is Football 2002	1	106
Thunderhawk: Operation Phoenix	6	107
Tony Hawk's Pro Skater 3	2	108
Transworld Surf	12	139
Turok Evolution	11	108
Way of the Samurai	12	139
Wipeout Fusion	4	140
World Rally Championship	4	139

LAST RESORT (PSone-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Castlevania Chronicle	1	106
Harry Potter & Der Stein der Weisen	2	108
Hot Wheels Extreme Racing	2	109
Mega Man X6	4	139
Monster AG	3	91
Spider-Man 2: Enter Electro	1	105
Syphon Filter 3	2	107
Tales of Destiny 2	1	105

LAST RESORT (Xbox-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
4x4 Evo 2	10	109
Aggressive Inline	11	108
Amped Freestyle Snowboarding	5	92
Azurik: Rise of Perathia	5	91
Batman Vengeance	6	108
Blade 2	12	138
Blood Wake	5	92
Bruce Lee: Quest of the Dragon	12	140
Buffy the Vampire Slayer	11	106
Cel Damage	6	108
Crazy Taxi 3: High Roller	11	106
Dark Summit	7	105
Dave Mirra Freestyle BMX 2	5	92
Dead to Rights	12	138
Enclave	10	111

LAST RESORT (Xbox-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Fuzion Frenzy	5	93
Gauntlet Dark Legacy	10	110
Hunter: The Reckoning	9	91
Kelly Slater's Pro Surfer	12	138
Mad Dash Racing	6	107
Madden NFL 2003	12	138
Mike Tyson Heavyweight Boxing	10	111
MotoGP	8	93
NBA Inside Drive 2002	7	103
NHL Hitz 20-02	5	93
Pirates: The Legend of Black Kat	8	94
RalliSport Challenge	6	107
Silent Hill 2 Inner Fears	12	139
Simpsons Road Rage, The	6	108
Splashdown	11	106
SSX Tricky	9	92
Street Hoops	12	140
Tony Hawk's Pro Skater 3	6	108
Turok Evolution	11	108

GAME BUSTER CODES PS2

SPIEL	HEFT	SEITE
Baldur's Gate Dark Alliance	4	141
Conflict: Desert Storm	12	140
Devil May Cry	4	141
DTM Race Driver	11	108
Dynasty Warriors 3	7	105
ESPN NBA 2Night 2002	8	95
Final Fantasy 10	8	95
Frequency	9	93
G1 Jockey	7	105
Gran Turismo Concept Tokyo-Geneva 2002	11	108
Gumball 3000	12	140
Headhunter	6	109
Legion: The Legend of Excalibur	12	140
Maximo	6	109
Men in Black 2: Alien Escape	10	111
New York Race	4	141
Next Generation Tennis	10	111
Next Generation Tennis	11	108
NFL QB Club 2002	5	93
No One Lives Forever	11	108
Project Zero	12	140
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	4	141
Sunny Garcia Surfing	5	93
Tekken 4	12	140
Test Drive Overdrive	9	93
Top Gun: Fire At Will	5	93
Tour de France	9	93
V-Rally 3	9	93
Wipeout Fusion	5	93

PLAYER'S GUIDES

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Drakan: The Ancients, Gates	PS2	9	94
Final Fantasy 10	PS2	7	106
Headhunter	Dreamcast	1	112
Ico	PS2	4	142
Legacy of Kain: Blood Omen 2, Teil 1	PS2, Xbox	5	94
Legacy of Kain: Blood Omen 2, Teil 2	PS2, Xbox	6	110
Legacy of Kain: Blood Omen 2, Teil 3	PS2, Xbox	7	110
Legacy of Kain: Soul Reaver 2, Teil 1	PS2	2	110
Legacy of Kain: Soul Reaver 2, Teil 2	PS2	3	96
Lost Kingdoms	NGC	10	112
Oddworld: Mucnh's Oddysee, Teil 3	Xbox	6	112
Oddworld: Munch's Oddysee, Teil 1	Xbox	4	144
Oddworld: Munch's Oddysee, Teil 2	Xbox	5	96
Paper Mario, Teil 3	N64	1	110
Pikmin	NGC	7	108
Shenmue 2, Teil 1	Dreamcast	2	112
Shenmue 2, Teil 2	Dreamcast	3	92
Silent Hill 2	PS2	1	108
Spider-Man	PS2, Xbox, NGC	8	96
Super Mario Sunshine, Teil 1	NGC	11	112
Super Mario Sunshine, Teil 2	NGC	12	142
Tekken 4	PS2	11	110

Teurer Deal: Robbie Williams unterstützt Xbox

Mal was anderes als das ewige Sport-Sponsoring: Microsoft ließ letzten Monat eine ungenannte Millionensumme springen, um sich einen der wichtigsten zeitgenössischen Pop-Musiker ins Xbox-Boot zu holen. Ex-'Take That'-Bürschchen und mittlerweile ausgewachsener Bad Boy Robbie Williams ist der neueste Fürsprecher der Konsole: "Ich liebe es, zu Hause Xbox zu spielen", wird dem Superstar im offiziellen Pressetext in den Mund gelegt – und als Beweis seiner tief verwurzelten Zuneigung zu "Halo" & Co. lässt er Microsoft als einen der Hauptsponsoren für seine Europatournee 2003 auftreten – wird Euch bei einem Konzert im nächsten Jahr langweilig, dürft Ihr im Hallenbereich ein bisschen zocken.
Interessanter für Anhänger des erfolgreichen Engländers ist ein Deutschland-exklusives Bundle. Für rund 30 Euro erhaltet Ihr dieser Tage ein Xbox-"DVD Playback Kit" samt einer Robbie-Williams-DVD mit erlesenem Material wie unveröffentlichten Titeln, B-Seiten und einem Blick hinter die Kulissen bei der Entstehung von "Escapology". Der Silberling ist weder außerhalb Deutschlands, noch getrennt von der Xbox-Fernbedienung zu erstehen.



Die exklusive DVD gibt's nur mit Fernbedienung und kostet 30 Euro.

Sony-Geschenk

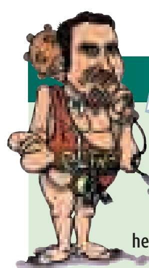
Noch weiter wollen die Konsolenhersteller die Preise vor Weihnachten zwar nicht senken, dafür überbieten sich die großen Drei momentan in Bundle-Angeboten: Nach dem Sega-Xbox-Paket und der Mario-Gamecube-Edition hatte auch Sony kurzzeitig die Spendierhosen an: Wer sich zwischen 15. und 30. November eine PS2 gekauft hat, bekommt durch Einsendung einer Kopie des Kassenbelegs, der Registrierkarte und eines Coupons ein Spiel gratis. Darunter sind Klassiker wie "Final Fantasy 10", aber auch nagelneue Titel wie "WRC2" bzw. "Ratchet & Clank". Schade nur, dass diese Aktion arg im Verborgenen stattfand.



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Neuer Ärger für Acclaim

Nach unerwartet niedrigen Quartalsumsätzen und dem Hickhack um Acclaims busenfreies Trendsportspiel "BMX XXX" steht dem Hersteller weiteres Ungemach ins Haus: Der amerikanische Wrestling-Verband WWE hat eine Schadensersatzklage gegen Acclaim eingeleitet. Darin wird angeführt, dass die Firma trotz Auslaufens des Lizenzabkommens im Jahre 1999 weiterhin Spiele mit Athleten und Kürzel der Vorläuferorganisation WWF vertrieben hätte. Aus diesem Grund stünden der World Wrestling Entertainment mehrere zehn Millionen US-Dollar Lizenzgebühren zu. Acclaim selbst zeigt sich verwundert und fühlt sich unschuldig: Man habe nach 1999 keineswegs neue Titel in Umlauf gebracht oder alte vertrieben, vielmehr hätten Händler die Spiele weiterhin verkauft oder verramscht – und dafür sah Acclaim letztlich kein Geld mehr.



NACHSPIEL

SOLANGE ES UMSONST IST

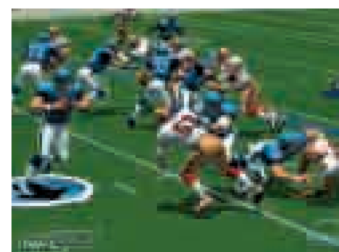
Verzweiflung, gesunder Wettbewerb oder Kundenverarsche? Wie die drei Konsolenhersteller gerade um eine gute Position im Weihnachtsgeschäft ringen, ist schon erstaunlich. Microsoft legt momentan dank Kapitalstärke vor: Erst gab's zwei tolle Spiele als Gratis-Dreingabe zur Xbox, jetzt dürfen sich an den DVD-Fähigkeiten der Konsole Interessierte durch einen exklusiven Silberling locken lassen. Sony – unwillig, die PS2 weiter im Preis zu senken (wohl wissend, dass die Xbox einen Tag später dieselbe Reduktion erfahren würde) – schiebt bei Nacht und Nebel eine etwas kopflose, auf zwei Wochen beschränkte Was-liegt-denn-so-im-Lager-rum-Aktion hinterher. Und Nintendo? Die halten sich wie gewohnt mit Kundenschmeicheleien zurück. Das mickrige "Mario Sunshine"-Bundle, bei dem Ihr im Endeffekt eine Memory Card 59 geschenkt bekommt, dient eigentlich nur dazu, die Überbestände selbiger, kleiner Speicherkarte loszuwerden – schließlich will man in Zukunft ja die neue große Variante 251 an den Mann und Händler bringen. Eigentlich aber auch egal, wie 'ehrlich' ein Angebot gemeint ist und welche Motive die Hersteller antreiben, wir Kunden können letztendlich nur von den Sonderangeboten profitieren. Solange uns eine Tabaluga-GBA-Edition (mit Maffay-Autogrammkarte) oder das Dieter-Bohlen-PSone-Paket (Hörbuch inklusive) erspart bleiben...

BigN bleibt Hardware-Markt treu

Ein hörbares Aufatmen geht durch die Nintendo-Fangemeinde: Offensichtlich will der Gamecube-Hersteller in Zukunft doch nicht auf die Entwicklung neuer Konsolen verzichten. Auf einer Investoren-Konferenz in New York sprach Peter MacDougall, der Vizepräsident Sales&Marketing von Nintendo of America, zu diesem Thema: "Nintendo ist im Software-Business, und wird's bleiben, Nintendo ist im Handheld-Business, und wird's bleiben, und Nintendo ist ganz sicherlich auch im Heimkonsolen-Business, und wird's bleiben."
Ein weiteres Thema der Konferenz war die Online-Zukunft des Gamecube, der Nintendo immer noch skeptisch gegenüber steht, und die Ankündigung der nächsten großen Bestseller für den Würfel: "Metroid Prime" sowie "1080 Avalanche" und "Zelda" in 2003.
Neben der Zusage, eine neue Heim-Hardware zu veröffentlichen, wird Nintendo auch seinem Stil treu bleiben und keine Multimedia-Maschine in den Markt bringen: "Wir werden die letzten reinen 'Spieler' in diesem Sektor bleiben", so MacDougall.

Sega dämpft Erwartungen beträchtlich

Seit dem Ende des Dreamcast ging es mit Sega bergauf – zuletzt machten gar Infogrames-Übernahmegerüchte die Runde. Nun gab's einen heftigen Dämpfer für den vermeintlicht gesundeten Traditionshersteller: Mitte November musste Sega seine Gewinnerwartung für das aktuelle Finanzjahr um knackige 72 Prozent nach unten fahren – statt 18 Milliarden sollen nur noch fünf Milliarden Yen (40,8 Millionen Euro) eingefahren werden. Hauptgrund für die Enttäuschung soll der unerwartet schwache Verkauf von "NFL 2K3" sein: Trotz einer 17,5 Millionen Dollar schweren Anzeigenkampagne konnte man nur 300.000 von erwarteten 1,6 Millionen Stück absetzen.


Hat auf ganzer Linie gegen EAs "Madden" verloren: "NFL 2K3" von Sega.

Unerlaubte Praktiken: Nintendo zu 149 Millionen Euro Strafe verurteilt

Die EU-Kommission hat Nintendo Ende Oktober wegen illegaler Vertriebspraktiken zu einer Geldstrafe von 149 Millionen Euro verurteilt. BigN und sieben Distributoren wurden für schuldig befunden, die Preise für Spiele und Konsolen innerhalb Europas zwischen 1991 und 1998 künstlich hoch gehalten zu haben.
Durch die rigorosen Abkommen, die Nintendo mit den Vertrieben der jeweiligen Länder abgeschlossen hatte, war es für diese nicht möglich, über manche Ländergrenzen hinweg ihre Produkte weiterzuverkaufen. Die Folge: In manchen Zeiten waren die Preise für Nintendospiele in Großbritannien um bis zu 65 Prozent niedriger als in Holland oder Deutschland. Die sieben Distributoren kamen mit einer Strafe von 18 Millionen Euro glimpflicher davon als Nintendo. Der Gamecube-Hersteller wiederum sieht zwar sein Fehlverhalten ein, will sich aber nicht mit der geforderten Summe abfinden: "Bezüglich der Höhe der Strafe, die Nintendo überrascht, werden wir Einspruch erheben", so ein offizielles Firmen-Statement.
EU-Wettbewerbskommissar Mario Monti hält dagegen: "Jedes Jahr geben Millionen europäischer Familien Riesensummen für Videospiele aus. Sie haben das Recht, Spiele und Konsolen zum günstigsten Preis einzukaufen, den der Markt anzubieten in der Lage ist.". Wenigstens in Brüssel werden wir Videospieler also Ernst genommen...



Hersteller-ABC

A

Acclaim
Gegründet: 1987

Wie viele andere Hersteller der ersten Videospiel-Dekade wurde auch Acclaim von ein paar Branchenveteranen gegründet. Die drei Ex-Activision-Angestellten Jim Scoroposki, Rob Holmes und Greg Fischbach debütierten im Sommer 1987 mit ihrer Firma, bereits im August brachten sie als erster US-Lizenznehmer für das NES das Spiel "Star Voyager" auf den Markt. Über 100.000 mal wurde der Titel verkauft, ihr zweites Spiel "3D World Runner" setzte das Doppelte um. Bis vor wenigen Jahren war Acclaim einer der wichtigsten Videospiele-Hersteller, zu starke Konzentrierung auf das sieche N64 brachte aber beinahe das Aus. Nach einem kurzen Hoch laboriert man aktuell an mäßigem "Turok"-Absatz.

Abwärtskompatibler Gamecube

Dank zukünftiger Zusatzhardware kann der Gamecube nächstes Jahr in puncto Software-Quantität mit der PS2 mithalten. Der 'Gamecube Game Boy Player' wird im März in Japan, im Mai in den USA und irgendwann danach auch bei uns erscheinen. Mit der wunderbar zum Konsolendesign passenden Peripherie, die unter den Cube gestöpselt wird, lassen sich sämtliche Game-Boy-, Game-Boy-Color- und Game-Boy-Advance-Module auf dem TV-Bildschirm spielen. Habt Ihr gar noch ein GBA-NGC-Linkkabel, so könnt Ihr neben dem normalen Controller auch Euren Handheld als Eingabegerät für die großformatige Pixelaction nutzen. Ein Preis für das Gerät wurde noch nicht bekannt gegeben.



Abräumer des Jahres: Vice City

Wie erwartet hat sich Take 2s Gangster-Sim "GTA Vice City" bereits in der Veröffentlichungswoche an die Spitze der internationalen Spiele-Charts katapultiert. Die Zahlen sind beeindruckend: In Deutschland wurden vom 8. bis 11. November über 100.000 Einheiten abgesetzt, in England sah die erste Woche 300.000 verkaufte Stück und in den USA wurden gar über eine Million "Vice City" verkauft. Zumindest in Großbritannien ist der "GTA 3"-Nachfolger damit das am schnellsten verkaufte Spiel aller Zeiten. In Nordamerika hat die Veröffentlichung von "Vice City" zudem das Videothekengeschäft angekurbelt: Der Umsatz bei Verleih von PS2-Titeln stieg in der Woche nach Start um 45 Prozent. Allerdings hat der berauschende Erfolg auch seine Schattenseiten: Die Verkäufe anderer A-Titel sind in den genannten Ländern merklich eingebrochen.

V. Diesel: Vom Filmstar zum Spieleguru

Wer "xXx" im Kino gesehen hat, weiß es: Anti-Bond Xander Cage, gespielt von Brummstimmenglatze Vin Diesel, hat was für Videospiele übrig. Auch im Privatleben ist Diesel nach eigenem Bekenntnis begeisterter Daddler – jetzt will er mit seinen üppigen Millionengehältern der Branche auf die Sprünge helfen. Da der Hollywood-Star von den bestenfalls mittelprächtigen 'xXx'-Umsetzungen alles andere als begeistert ist, gründet er kurzerhand eine eigene Produktionsfirma namens Tigon Games. Erklärtes Ziel ist es, Spiele zu entwickeln, die Vin Diesel auch selbst freiwillig in die Konsole packen würde. Als erstes Projekt steht für nächstes Jahr "Perrone" an, das als erwachsenes Action-Adventure beschrieben wird und sich rund um die Erlebnisse eines berüchtigten Gesetzeshüters der Siebziger dreht.



Mag Videospiele lieber als Friseure: Triple-X-Actionheld Vin Diesel.

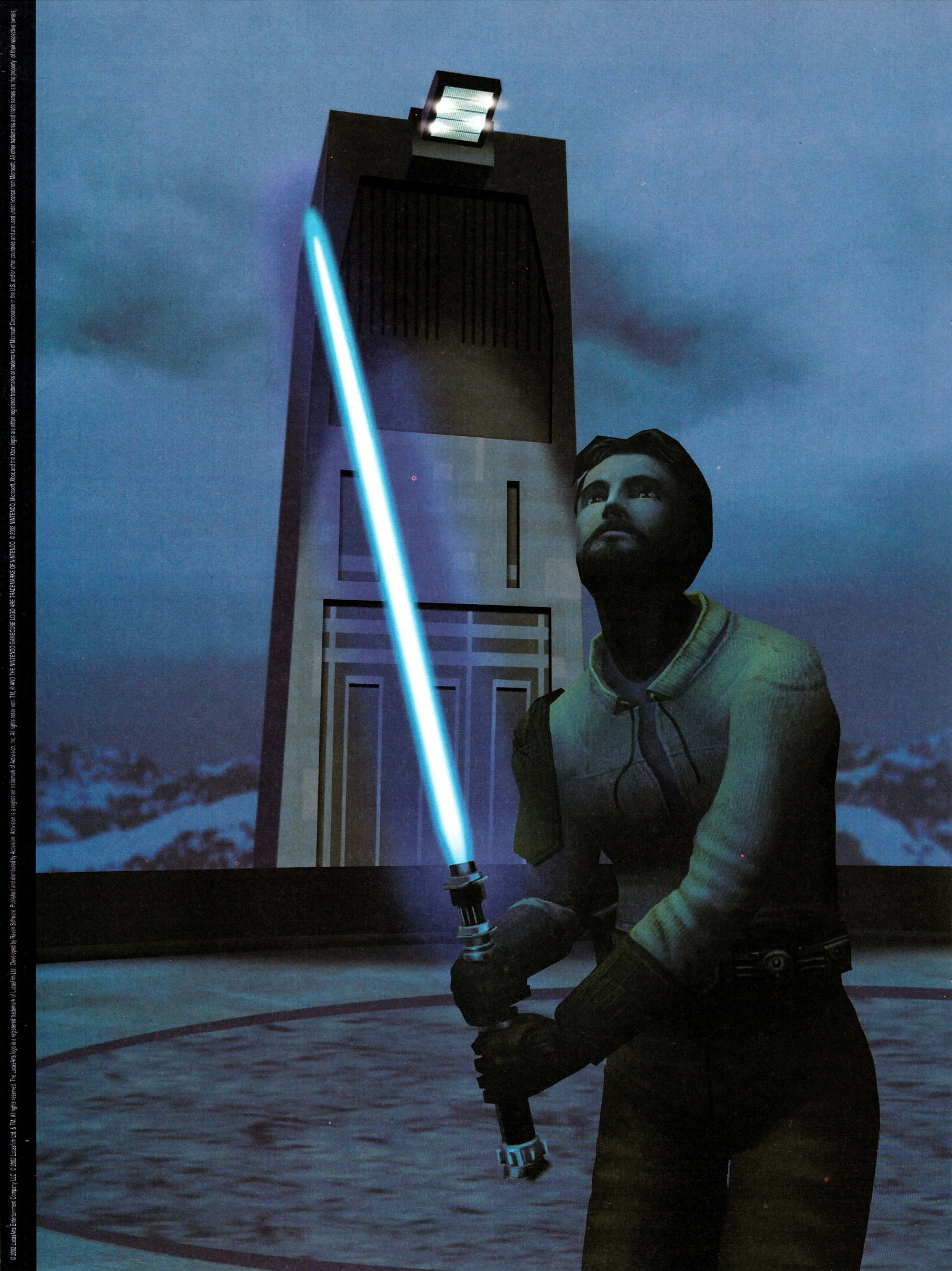
Verlustreiche Box

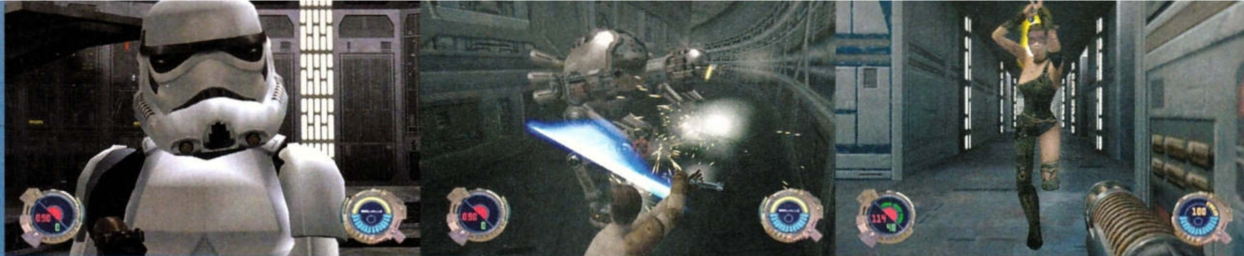
Microsofts Home-and-Entertainment-Division, die auch für das Xbox-Geschäft zuständig ist, macht den größten Verlust innerhalb des Konzerns. Für die Monate Juni bis September musste der Unternehmensbereich ein Minus von 177 Millionen Dollar vermelden – bei einem Umsatz von 550 Millionen. Auch wenn's Microsoft weh tut, am Hungertuch werden Gates-Angestellte deshalb nicht nagen müssen: Die zwei profitabelsten Bereiche (Betriebssysteme und Software) machten gleichzeitig 3,5 Milliarden Gewinn.

AM RANDE

+++ Traum-'Ehe': Da ohnehin jeder "Dead or Alive"-Spieler im Charakter Zack des offensichtliche Vorbild Dennis Rodman erkannt hat, macht Tecmo jetzt Nägel mit Köpfen: Der Ex-NBA-Rüpel wurde kurzerhand zur Synchronisation des einzig männlichen Ensemble-Mitglieds von "Xtreme Beach Volleyball" verpflichtet. **+++ Take 2 angelt Angel:** Der "GTA Vice City"-Hersteller hat Mitte November gleich wieder einen Teil des Reibachs unter die Leute gebracht und die Angel Studios gekauft. Die arbeiten gerade an "Midnight Club 2" und firmieren förderhin unter Rockstar San Diego. **+++ Krustentiere abgesoffen:** Ein Auftragsentwickler unzähliger GBA-Titel hat das Zeitliche gesegnet. Die englischen Crawfish Interactive (z.B. "Speedball 2", "Ecks vs. Sever") mussten diesen Monat ihr Studio dicht machen und sämtliche Angestellten entlassen. Der Grund für die Insolvenz liegt anscheinend in der schlechten Zahlungsmoral eines auftraggebenden Publishers. **+++ Square wieder auf der Höhe:** Unverhofft haben die japanischen RPG-Profis ihre Profiterwartung für das letzte halbe Jahr revidiert. Statt vorhergesagten 700 Millionen Yen Verlust werde man nun wohl 300 Millionen Yen (ca. 2,5 Millionen Euro) Gewinn einfahren. Trotz der "Final Fantasy 11"-Schwäche...




© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. The LucasArts logo is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Developed by Raven Software. Published and distributed by Activision. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reser ved. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



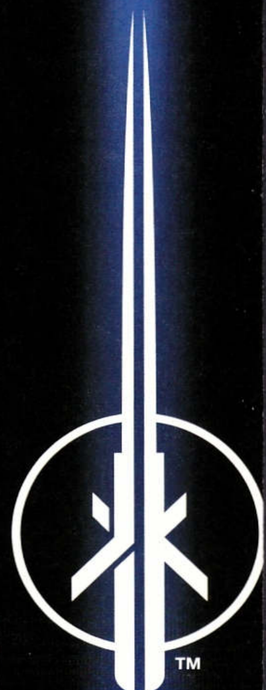
DIE WAFFEN EINES JEDI-RITTERS SIND BESONNENHEIT, WEISHEIT UND HINGABE.

ABER WAS WÄRE ER OHNE SEIN LICHTSCHWERT?

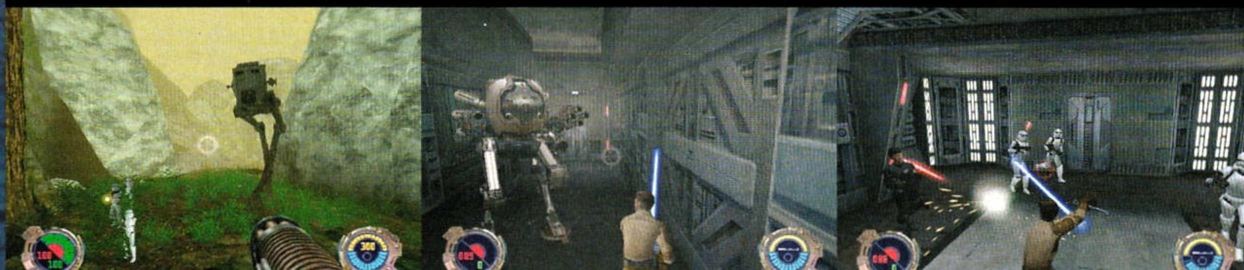
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Die Legende von *Star Wars™* lebt in Jedi Outcast weiter. Als der gefallene Jedi Kyle Katarn kämpfen Sie mit Ihrem einzigartigen Lichtschwert und einem ganzen Arsenal anderer Waffen gegen die dunkle Seite der Macht. Sie können Ihrem Schicksal nicht entrinnen.

Nur wer die dunkle Seite kennt, der findet vielleicht zum Licht ...



Epische Einzel- und Mehrspieler-Action.







Das große Weih

Rechtzeitig zum Fest der Feste dürft Ihr wieder groß absahnen. Wie immer haben wir uns bemüht, den Videospiel-Herstellern exklusive Gewinne abzuschwatzen. "Metal Gear Solid 2" könnt Ihr beispielsweise auch im Fachgeschäft um die Ecke erstehen – mit einer Unterschrift von Chef-Entwickler Hideo Kojima wird der Titel jedoch zum kultigen und wertvollen Sammelobjekt. Um an eins der zahlreichen Goodies zu kommen, müsst Ihr jedoch unten stehende Fragen richtig beantworten – ohne Fleiß, kein Preis!

Die Preisfragen

1. Von welchem Konzern wurde der britische Entwickler Rare kürzlich gekauft?

A Sony B Microsoft C Konami

2. Wie heißt der Hauptdarsteller in Ubi Softs Agenten-Thriller "Splinter Cell"?

A Sam Fisher B Fox McCloud C Colin McRae

3. Wieviele Knöpfe befinden sich an dem gigantischen "Steel Battalion"-Controller?

A 25 Knöpfe B 33 Knöpfe C 46 Knöpfe

Schreibt die Antworten auf eine Postkarte und sendet sie an:

Cybermedia Verlag • MAN!AC-Weihnachtsgewinnspiel
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 10. Januar 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



SONY

5x "Tekken 4"-Set mit Spiel, Artwork-CD und Qui-Gong-Kugeln
5x "Ratchet & Clank" signiert von Ted Price (Insomniac Games)
10 x "Final Fantasy 10"-VIP-Pack mit Spiel und Helden-Figur



THQ

1x "Red Faction 2"-Pack mit Spiel (PS2), Munitions-Kiste, T-Shirt, Tarnschminke, Cap, Leuchtstab und Aufkleber
1x "Mystic Heroes"-Pack mit Spiel (Gamecube) und "Slayers"-DVD-Box-Set (6 DVDs)
1x "Star Wars Episode 2"-Pack mit Spiel (GBA), Doppel-DVD und Action-Figur



INFOGRAMES

1x "Unreal Championship"-Lederjacke
1x "Unreal Championship"-Messerblock und -Barett
1x Spiele-Paket für PS2 (Inhalt: "V-Rally 3", "Sega Soccer Slam", "Terminator – Dawn of Fate", "Grand Prix Challenge", "Micro Machines")
1x Spiele-Paket für Xbox (Inhalt: "Unreal Championship", "Sega Soccer Slam", "Micro Machines", "Splashdown", "Sega GT 2002")
1x Spiele-Paket für Gamecube (Inhalt: "Beach Spikers", "Sega Soccer Slam", "Super Monkey Ball", "Sonic Adventure 2 Battle", "Godzilla")



MICROSOFT

3x "Blinx: The Time Sweeper" Armbanduhr, deren Zeiger entgegen dem Uhrzeigersinn laufen
3x "Blinx: The Time Sweeper"-Spiel

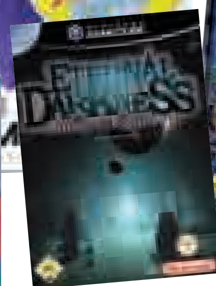
nachtsgewinnspiel



NINTENDO

1x "Super Mario Sunshine"-Pack mit Gamecube, Spiel und Memory Card
1x Spieleset mit "Eternal Darkness" und "Starfox Adventures"
3x "Metroid Fusion" für GBA









CAPCOM

1x PSone-Paket mit Konsole, LCD-Bildschirm und Spiel "Capcom vs. SNK Pro"
20x "Capcom vs. SNK Pro" (PSone)



VIVENDI UNIVERSAL

5x "Der Herr der Ringe: Die Gefährten" für PS2
5x "Der Herr der Ringe: Die Gefährten" T-Shirt
5x "Das Ding" für PS2
5x "Das Ding"-Video (gekürzte Fassung)
5x "Das Ding" T-Shirt

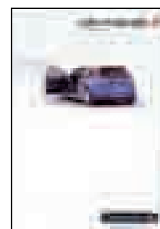


ACTIVISION

5x Überraschungsspiel für PS2
5x O2-Rucksack



CODEMASTERS



5x Special Edition von "Colin McRae Rally 3" für PS2
5x "Colin McRae Rally 3" Polo-Shirt

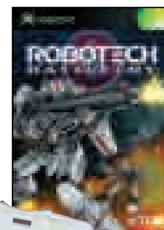
VIDIS



1x 3in1 Brooklyn Booster 9000 Lenkrad (geeignet für alle Systeme)
1x GCN Brooklyn Booster 5000 Lenkrad (Gamecube)
2x PS2 Brooklyn ProPad
2x GCN Brooklyn ProPad







TDK

5x "Robotech Battlecry"-Paket mit Spiel (Xbox), T-Shirt und Actionfigur





EJAY

1x "eJay ClubWorld"-Set mit von Carl Cox signiertem Spiel (PS2), diversen Magazinen mit exklusiver Software zum Erstellen eigener Musikstücke, Longsleeve-Shirt, Pin, Sticker und Kugelschreiber



KONAMI

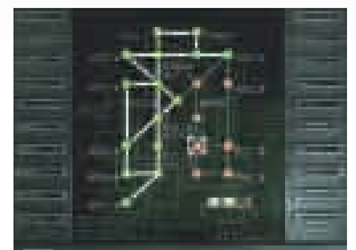
1x "Metal Gear Solid 2" (PS2) signiert von Hideo Kojima, Artbook und Stift
1x "NHL Hitz 2003" (Gamecube) mit Actionfigur
1x "NHL Hitz 2003" (PS2) mit Actionfigur
1x "NHL Hitz 2003" (Xbox) mit Actionfigur
1x "Deadly Skies" (Xbox) mit 'Fox 2 Pro'-Flightstick
1x "Silent Hill 2"-Soundtrack mit Lang- und Kurzarmshirt
1x Dreamcast-Paket mit 10 Spielen
1x Handheld-Paket mit 10 GBA/GBC-Spielen



OVERSEAS

Resident Evil Zero


NGC Horror- Action vor traumhaften Bitmap-Kulissen: Rebecca Chambers kennt Ihr bereits aus dem Ur-"Resi", Billy Coen ist neu.

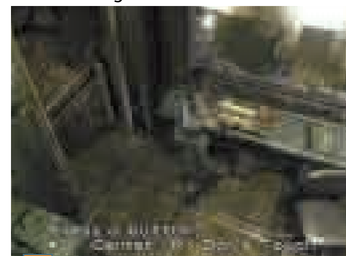
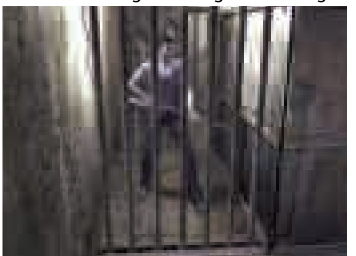

NGC Typisches Rätsel: Mit Kombinationsgabe aktiviert Ihr die Stromversorgung.

Lang hat's gedauert: Weit über zwei Jahre ließ Capcom die treue Fan-Gemeinde auf eine richtig neue "Resident Evil"-Episode warten. Das Cube-exklusive Remake des Erstlings erfreute zwar Kritiker, Einsteiger und altgediente Veteranen, besonders letztere aber lechzten – aller spielerischen Verbesserungen der fulminanten 128-Bit-Reinkarnation zum Trotz – nach einer frischen Geschichte. Das hochspannende Mysterium rund um die amerikanische Kleinstadt Raccoon City, Horden beißfreudiger Zombies und den zwielichtigen Forschungskonzern Umbrella hatte Serien-Mastermind Shinji Mikami schließlich seit der exzellenten "Code: Veronica"-Episode (Dreamcast und PS2) nicht weitererzählt. Doch statt an die Geschehnisse der Vorgänger anzuknüpfen, präsentieren Euch die japanischen Horror-Virtuosen eine Art 'Wie alles begann'-Abenteuer. Zeitlich vor den dramatischen Geschehnissen des Ur-Teils angesiedelt, verspricht "Resident Evil Zero" allen Fans gewohnt rabiate Nervenanspannung, neue Einblicke und ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten...

Terror im Team

Mit Rebecca Chambers erblickt Ihr gleich zu Beginn ein vertrautes Gesicht: Hatte die schnuckelige S.T.A.R.S.-Agentin im ersten "Resi" nur einen Gastauftritt, spendierte ihr Capcom diesmal die weibliche Hauptrolle. Als Neuzugang im Bravo-Team muss die schüchterne Brünette gleich in ihrem ersten Auftrag beweisen, aus welchem Holz sie geschnitzt ist. Eine Reihe geheimnisvoller Todesfälle führt Rebeccas Spezialeinheit in die verfluchte Umgebung Raccoon Citys. Während eines Aufklärungsflugs geschieht das Unvermeidliche, ein technischer Schaden zwingt den Helikopter zur Notlandung. Auf dem Boden der Tatsachen erwartet die abgebrühten Elite-Kämpfer mit einem umgestürzten Gefangentransporter die nächste Überraschung. Vom Inhalt – Wachpersonal und ein zum Tode verurteilter Massenmörder – keine Spur. Einige Schritte später gibt ein liegengebliebener Zug weitere Rätsel auf. Beherzt und im Alleingang entert die Nachwuchsamazone die bedrohlich stillen Waggons.

Sogleich schlägt die beunruhigende Vermutung in schockierende Gewissheit um: Angefaulte Zombies haben es sich in den luxuriösen Sitzpolstern gemütlich gemacht. Und natürlich denken die gammeligen Gruselge-



NGC Teamwork à la "Resident Evil Zero": Während sich Billy durch ein Kellerlabyrinth kämpft, hebt und senkt Kollegin Rebecca die Gitterschleusen.

COMING NOW...

in USA

DEZEMBER Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version	JANUAR Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Battlebots	THQ	Action	sicher	Dark Cloud 2	Sony	Action-Adventure	realistisch
Evolution Snowboarding	Konami	Sportspiel	sicher	Devil May Cry 2	Capcom	Action-Adventure	sicher
Mystic Heroes	Koei	Action	sicher	Everblue 2	Capcom	Adventure	realistisch
Nickelodeon Party Blast	THQ	Partyspiel	unwahrscheinlich	Ghost Master	Empire	Strategie	sicher
Seek and Destroy	Crave	Action	realistisch	Midnight Club 2	Take 2	Rennspiel	sicher
Sega Sp. College Basketball 2K2	Sega	Sportspiel	unwahrscheinlich	The Sims	Electronic Arts	Strategie	sicher
Crimson Sea	Koei	Simulation	sicher	DOA Xtreme Beach Volleyball	Tecmo	Sportspiel	sicher
Nightcaster 2: Equinox	Microsoft	Action-Adventure	realistisch	Kung-Fu Chaos	Microsoft	Beat'em-Up	sicher
Evolution Worlds	Ubi Soft	Rollenspiel	realistisch	Black & Bruised	Majesco	Sportspiel	realistisch
Star Wars Bounty Hunter	LucasArts	Action	sicher	Skies of Arcadia Legend	Sega	Rollenspiel	unwahrscheinlich

in JAPAN

DEZEMBER Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version	JANUAR Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Tales of Destiny 2	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich	Cool Shot	DigiCube	Partyspiel	unwahrscheinlich
Unlimited SaGa	Square	Rollenspiel	unwahrscheinlich	Kingdom Hearts: Final Mix	Square	Rollenspiel	unwahrscheinlich
XI Go	Sony	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich	Puyo Puyo Sun Ketteiban	Compile	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich
Panzer Dragoon Orta	Sega	Action	sicher	Galaxy Angel	Broccoli	Simulation	unwahrscheinlich
Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	sicher	Thousand Land	From	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Mr. Driller: Drill Land	Namco	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich	Space Raiders	Taito	Action	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich



NGC Des Monsterjägers schlimmster Alptraum: Die berühmt-berüchtigten Hunter-Reptilien hat Capcom ebenso wenig vergessen wie die fauchende Magnum.

stalten gar nicht daran, ihre behaglichen Abteile zu räumen. Doch glücklicherweise erhält Rebecca Unterstützung im Kampf gegen die Untotenplage: Ausgerechnet Billy Coen, den vermissten Schwerverbrecher, hat es ebenfalls in die Eisenbahn verschlagen. Schnell erkennen beide, dass ihre Solo-Überlebenschance inmitten der Monsterbrut gen Null tendiert – gemeinsam ziehen die Verbündeten des Schicksals los.

Volle Kontrolle

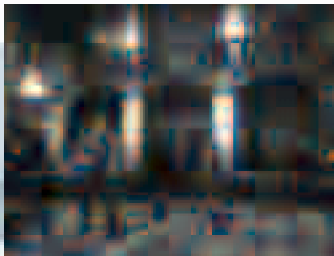
Das Zwei-Helden-Feature ist denn auch das innovativste Spielelement des jüngsten Capcom-Schockers. Zwar durftet Ihr schon in früheren Episoden zeitweise in die virtuelle Haut von Nebenhelden schlüpfen, "Resident Evil Zero" aber erhebt kooperatives Vorgehen zum Grundprinzip. In bester Serien-Tradition dirigiert Ihr dabei den aktuellen Hauptcharakter mit Analog-Stick bzw. Digi-Kreuz, die Steuerung des Sub-Heroens übernimmt größtenteils die CPU. Wer nun befürchtet, der künstlichen Intelligenz machtlos ausgeliefert zu sein, liegt daneben. Mit einer kleinen aber feinen Palette einfacher Kommandos lässt sich das Verhalten des Partners Euren idealtaktischen Vorstellungen anpassen: Per Start-Taste fordert Ihr den Kollegen zum Mitkommen auf bzw. befehligt ihm, an Ort und Stelle zu verweilen, während Ihr Euch auf eine Solo-Expedition begebt. Im Menü lässt sich zudem festlegen, ob Euer Kompagnon nach eigenem Willen auf die Höllenbrut schießen soll, nur in Absprache mit Euch feuert (sprich wenn Ihr selbst losballert) oder zum Sparen kostbarer Munition gänzlich auf Waffengebrauch verzichtet. Ebenfalls praktisch: Steht Euch der KI-Mitstreiter gerade im Weg, könnt Ihr ihn via C-Stick frei fort bewegen. Darüber hinaus verfügen beide Charaktere über ein individuelles Spezial-Item: Während sich nur Rebecca aufs Mixen der beliebten Heilkräuter versteht, trägt Billy ein Zippo-Feuerzeug mit sich herum.

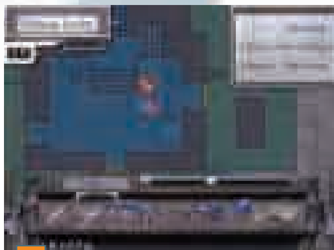


NGC Brenzlige Angelegenheit: Aus leeren Flaschen und Benzinvorräten bastelt Ihr Euch wirkungsvolle Molotov-Cocktails.

Kampf & Köpfchen

Vor allem in der Schlacht leistet Euch der digitale Kollege gute Dienste, ist das Feindespack in "Resi Zero" doch nicht nur äußerst variantenreich, sondern meist auch im Rudel auf Menschenjagd: Monströse Killer-Schaben, moosbefallene Tentakelmutanten oder extrem bissige Horror-Primaten sind nur einige Vertreter der frischen Monstergarde, die den traditionellen Gegnerkader aus Zombies, Riesenspinnen und Hunter-Echsen bereichert. Eure Waffenpalette hat im Ge-





NGC Neu: Liegengelassene Items werden auf der Karte markiert.



NGC Das E3-Demo endete mit dem Kampf gegen einen Monsterskorpion, im fertigen Spiel geht's damit erst so richtig los!

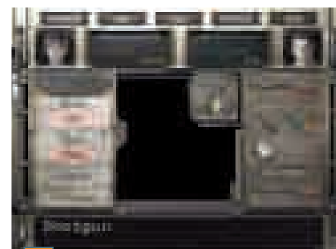
genzug kaum Zuwachs erhalten: Mit dem Gebrauch von Pistole, Shotgun sowie Granatwerfer inklusive diverser Geschossvarianten sind Veteranen bestens vertraut, neu sind u.a. spritzige Molotov-Cocktails, welche besonders Pflanzen- und Pelzwesen überhaupt nicht schmecken.

Der typische Rätselanteil aus Schlüsselsuche, Memo-Interpretation und Schalterknobeleien macht zwar auch "Zero" nicht gerade zu einem Härtetest für die grauen Zellen, dennoch erhalten die Denksportaufgaben durch den Zwei-Helden-Ansatz frischen Wind: Mal kurbelt der kräftigere Billy einen mechanischen Aufzug an, mit dem Rebecca solo in unbekannte Regionen empor fährt, ein anderes Mal muss das Duo synchron Computercodes eingeben.

Detailveränderungen

Im Großen und Ganzen bleibt das zweite exklusive Cube-"Resi" – vom ungewohnten dualen Heroenansatz einmal abgesehen – dem Stil der Serie treu: Sowohl Schauplätze (nach dem anfänglichen Zuglevel warten u.a. noch ein klassisches Herrenhaus sowie finstere Laboranlagen auf eine Inspektion), Spielmechanik und Schockeffekt-gespickte Edelinszenierung mitsamt zahlreicher Renderfilme verzücken Serienfans einmal mehr. Da erscheint es schon fast als Revolution, dass die umstrittenen Item-Kisten wegrationalisiert wurden: Alles, was nicht ins je sechs Gegenstände fassende Inventar von Billy und Rebecca passt, dürft Ihr nun jederzeit und überall ablegen. Die aufgebohrte Kartenfunktion gibt detailliert über die jeweiligen Lagerorte Auskunft. So lässt Euch "Zero" zwar mehr Freiheiten in der Item-Verwaltung, dafür müsst Ihr im späteren Verlauf teils nervend lange Laufwege in Kauf nehmen. Schließlich weiß man selten im Voraus, welches Hilfmittel als nächstes zum Einsatz kommt – unserer Meinung nach eher eine Verschlimmbesserung.

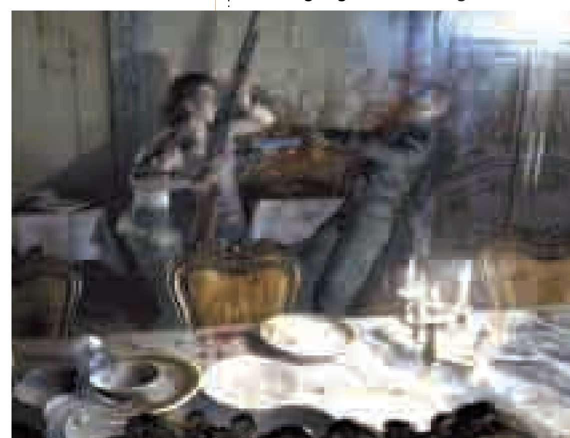
Unterm Strich bietet Capcoms neuester Streich allen Fans gewohnt geniale Horrorkost mit dezenten Innovationen und einer spannenden, wenn auch nicht spektakulären Story. Die fiesen Rennzombies und das coole Sekundärwaffen-Feature des Remakes wurden leider wegrationalisiert. So bleibt "Resident Evil Zero" trotz technischer Detailverbesserungen (mehr animierte Details, eindrucksvollere Licht- und Schattenspiele) insgesamt etwas hinter der dramaturgischen und inhaltlichen Dichte des Cube-Vorgängers zurück. *cg*



NGC Im Menü könnt Ihr dem CPU-Partner Befehle geben und Items tauschen.



NGC Ob Zombie oder Zwischenboss – zu zweit ballert sich's effektiver. Per X-Taste wechselt Ihr blitzschnell die Helden.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: März 2003

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, ProLogic 2

Resident Evil Zero



Gamecube 87% Spielspaß

"Resi" as usual: Routiniert brillantes Horror-Adventure mit frischem Buddy-Feature.



Auf in den Kampf!

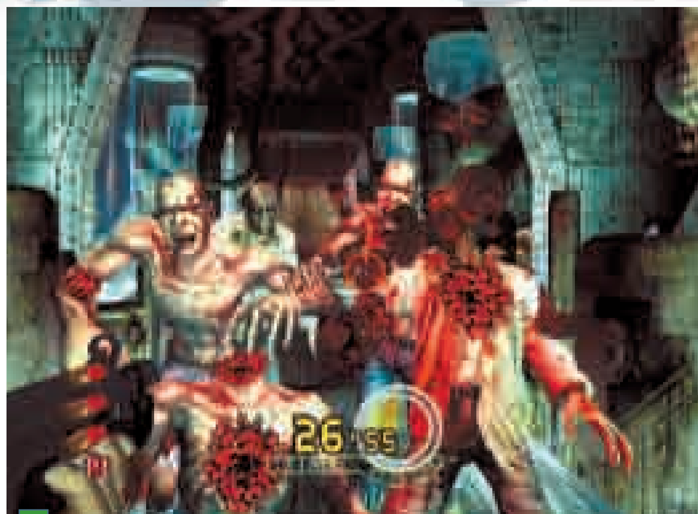
Bekämpfe Horden von Gegnern mit vielfältigen Techniken inklusive magischer Runenangriffe! Entwickle deinen eigenen Kampfstil aus einer Kombination magischer und physischer Attacken!



Mystic Heroes™



The House of the Dead 3



XB Die Uhr tickt: Im 'Time Attack'-Modus gibt's Bonussekunden für erlegte Zombies – mehr als einen flinken Abzugsfinger fordert Teil 3 leider kaum.





XB Oben: Zu zweit gegen den Boss. Rettet Ihr in speziellen Sequenzen Euren Mitstreiter, winkt ein Extraleben (rechts).

Sega gönnt den Toten keine Ruhe: Zum dritten Mal lässt sich die von den hausinternen Lightgun-Experten Wow Entertainment programmierte Balleraction kurz nach der Arcade-Premiere auf einer Heimkonsole blicken. Xbox-Fans wird's freuen, dass die Wahl der Entwickler auf ihre Konsole gefallen ist, schließlich suchte man einen Genre-Vertreter bis dato vergeblich im Portfolio des Microsoft-Systems. Nicht ohne Grund haben sich die Japaner gerade Gates' Hightech-Kiste ausgesucht: Das Spielhallenoriginal läuft auf der Xbox-nahen 'Chihiro'-Hardware, eine Konvertierung dürfte den japanischen Programmierprofis entsprechend leicht gefallen sein.

Feuer frei und Spaß dabei!

Inhaltlich gut 20 Jahre nach den schauerlichen Geschehnissen der beiden indizierten Vorgänger angesiedelt, legen bis zu zwei menschliche Recken ein weiteres Mal mit Pad oder Plastikknarre auf Heerscharen fauliger Zombies an. Diesmal infiltriert Ihr das baufällige Forschungsgebäude eines zwielichtigen Konzerns, spielerisch setzt Episode 3 auf bewährte Genre-Kost: Auf festgelegten Laufpfaden wandert das Heldenduo durch die heruntergekommenen Außenanlagen des Fabrikgeländes, durchstreift gammelige Bürokomplexe und sucht in finsteren Laborräumen nach dem Ursprung der Untotenplage. Diese ist nicht nur sehr beißfreudig, sondern auch äußerst variantenreich unterwegs: Klapprige Halbskelette, Tentakel-bewehrte Mutanten, dickbäuchige Riesenzombies und Kreissägen schwingende Meuchelmörder springen Euch meist im Pulk vor die Schrotflintenmündung. Je nach Art und Beschaffenheit vertragen die fauligen Fieslinge unterschiedlich viele Treffer, in der Regel lösen ein paar saubere Kopfschüsse auch das größte Problem.

Ein paar Wegabzweigungen motivieren zwar zum mehrfachen Durchzocken, ansonsten birgt die bluttriefende Ballerei aber kaum Langzeitspaß: Die ziemlich simple Arcade-Variante (der virtuelle Streuradius Eurer Wumme ist sehr großzügig) haben selbst Anfänger nach 30 Minuten beendet, darüber hinaus lockt nur noch der 'Time Attack'-Modus. Insgesamt bietet das dritte Haus der Toten so nur routiniert inszenierte, anspruchslose Genre-Kost mit prächtiger Optik – nicht mehr und nicht weniger. Fans greifen dennoch zu. *cg*

Genre: Lightgun-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega, Japan
PAL-Veröffentlichung: Februar 2003

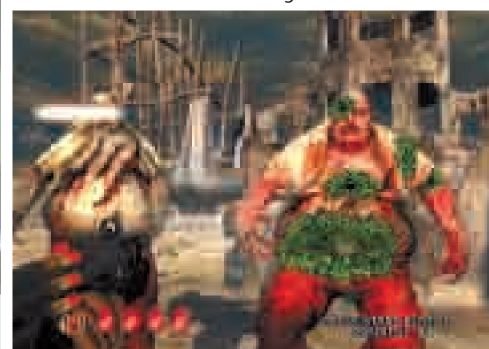
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, ✓ Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

The House of the Dead 3
Xbox
76% Spielspaß

Ballerspaß für zwischendurch: Prächtig inszenierte, aber inhaltlich sehr billige Schlachtplatte.



PS2 Sinnfreier Metzelspaß in rabiater Inszenierung – nach dem ersten Durchzocken erwartet Euch eine Überraschung.



So werten die Experten

Stephan Freundorfer



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

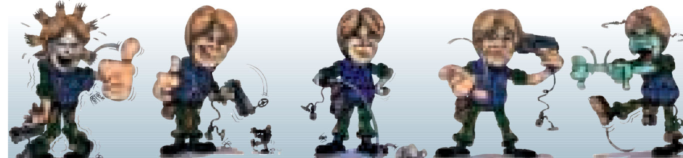
spielt zurzeit:

Eye of the Beholder	GBA
Ghost Recon	Xbox
Moto GP (Online)	Xbox

sieht zurzeit: Twin Peaks

hört zurzeit: nix mehr – Motörhead-Konzert

Colin Gäbel



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Metroid Fusion	GBA
Resident Evil Zero	Gamecube
Tom Clancy's Splinter Cell	Xbox

sieht zurzeit: Futurama, zweite Staffel (DVD)

hört zurzeit: Donots – We're not gonna take it

Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Contra: Shattered Soldier	Playstation 2
Resident Evil Zero	Gamecube
Tom Clancy's Splinter Cell	Xbox

sieht zurzeit: Der Herr der Ringe – Special Ext. Edition

hört zurzeit: Running Wild – Black Hand Inn

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Grand Theft Auto: Vice City	Playstation 2
Moto GP (online)	Xbox
Need for Speed Hot Pursuit 2	Playstation 2

sieht zurzeit: Buffy Season 5 (DVD)

hört zurzeit: Die Flüche anderer "Moto GP"-Spieler

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

In dieser Sparte nehmen wir die Qualität der Umsetzung unter die Lupe: Zuerst wird die PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen analysiert. Danach folgen Fakten zur Unterstützung spezieller Peripherie und für die Highend-Fraktion: Gibt es 16:9- und 60Hz-Optionen für Profizocker? Welche Raumklangnormen werden genutzt (ProLogic führen wir hier unter 'Surround')? Für die Xbox geben wir zudem an, ob die Einbindung eigener Songs möglich ist ('Soundtrack').

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Kulisse?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ? **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
✓ 60Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox 2. Quartal 2003
NGC 2. Quartal 2003

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ pfeilschnelle und detaillierte Grafik
+ höllisch hohes Tempo
+ griffige Steuerung
+ wesentlich weniger unfaire Unfälle
+ sehr spaßiger Crash-Modus

Contra
– einige Rennen unausgewogen

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

IT'S A MAN!AC

Burnout 2

Playstation 2 — Grafik 89 % — Sound 74 % — **87 %** Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

WERTUNGSREFERENZEN

System	Grafikreferenz	Soundreferenz
Playstation 2	**Gran Turismo 3 91 %** Hersteller: Sony. Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline 91 %** Hersteller: Electronic Arts. Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell 90 %** Hersteller: Ubi Soft. Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Medal of Honor: Frontline 91 %** Hersteller: Electronic Arts. Dank 5.1-Mix kämpft sich der fulminante Cocktail aus epischer Orchestrierung und brachialen Effekten an die Spitze.
Gamecube	**Starfox Adventures 91 %** Hersteller: Rare/Nintendo. Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Star Wars Rogue Leader 86 %** Hersteller: LucasArts. Starker Sound muss nicht unbedingt digital sein – das beweisen die stilvollen ProLogic-2-Klänge der Weltraumsaga.



Grand Theft Auto: Vice City



PS2 In "Vice City" geht's nun auch innerhalb von Gebäuden zur Sache: In der Mall versorgt Ihr Euch mit Essen und Waffen oder sucht einen neuen Auftrag.



PS2 Das kennt jeder "GTA"-Fan: Wer zu unbesorgt herumrast, provoziert im Handumdrehen Unfälle – jetzt aber nichts wie raus aus dem brennenden Auto.

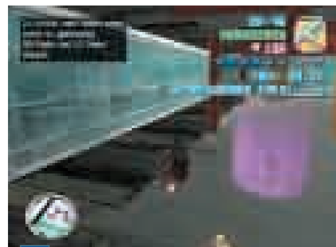
Unverhofft kommt oft: Die ersten beiden "Grand Theft Auto"-Teile ernteten reichlich Kritikerlob, die Konsumenten hielten sich dagegen dezent zurück. Die Verkäufe machten zwar eine Fortsetzung vertretbar, doch der sensationelle Erfolg von "Grand Theft Auto 3" zum letztjährigen Weihnachtsfest kam überraschend: Unglaubliche sieben Millionen Exemplare gingen vom erstmals in echtem 3D präsentierten Verbrecherepos weltweit über die Ladentheken – kein Wunder also, dass bei Rockstar gleich die nächste Episode in Entwicklung ging. "Grand Theft Auto: Vice City" versteht sich dabei weder als richtige Fortsetzung (ein echtes "GTA 4" steht wahrscheinlich im kommenden Jahr an), noch als simples Update – dazu steckt zu viel Neues im Spiel.

Alleine in der Mafia

Bei "Vice City" schlüpft Ihr in die Haut von Tommy Vercetti: Der saß die letzten 15 Jahre im Hochsicherheitsknast von Liberty City (Schauplatz von "GTA 3") und darf nun wieder ungesiebte Luft atmen. Seine Mafiabosse sind zwar dankbar, dass er keine Syndikatsgeheimnisse ausgeplaudert hat, trotzdem möchten sie Tommy lieber nicht in ihrer Stadt wissen. Aus diesem Grund werdet Ihr kurzerhand mit etwas Startkapital in die sonnige Küstenstadt Vice City geschickt, um dort einen Drogenauftrag durchzuführen. Dummerweise linken Euch lokale Ganoven bei der Transaktion und Ihr steht anschließend ohne Stoff und Kohle da: So bleibt Euch nichts anderes übrig, als Euch von ganz unten durch die Vice-City-Verbrecherhierarchie wieder nach oben zu arbeiten. Wie bei "GTA 3" tummelt Ihr Euch in einer großen 3D-Stadt und verübt dort Eure Untaten: Vice City ist – der Name lässt's schon erahnen – stark an die Florida-Metropole Miami und den Stil der 80er-Jahre angelehnt. Wie bei Crockett und Tubbs beherrschen pastellfarbene Shirts, Goldkettchen und weiße Slipper die Szene – selbst Gebäude und Fahrzeuge können sich den 'Miami Vice'-Einflüssen nicht entziehen. Auch den Status der Stadt als Kokain-Metropole bekommt



PS2 Geld her: Bei Kapitalbedarf überfallt Ihr einfach ein paar Läden.



PS2 Gelegentlich führt Ihr Aufträge mit Fernlenkfliegern aus.

▪ ▪ ▪ Das Wort ist mächtig ▪ ▪ ▪

Die Talk-Radio-Sender von Vice City

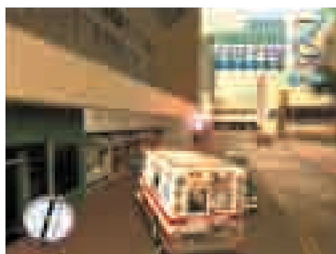
Über den "Vice City"-Soundtrack mit der bombastischen Anzahl von mehr als 100 hochkarätigen Lizenz-Songs aus den Achtzigern haben wir bereits ausführlich berichtet. Doch neben den sieben Spartenmusikradios gibt's zwei weitere Stationen, die nicht weniger originell und unterhaltsam ausfielen.

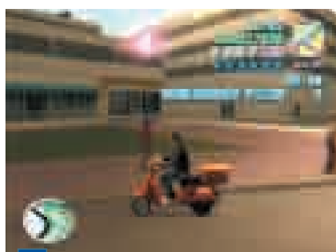
K-CHAT An die Stelle der 'Chatterbox' von "GTA 3" (der junge Lazlow ist nämlich noch Idealist und verdingt sich daher beim Rocksender 'V-Rock') rückt **K-Talk**: Moderiert von der liebenswert hohlen Amy Sheckenhausen, kommt Ihr hier in den Genuss zahlreicher Interviews mit reichlich skurrilen Charakteren. So lauscht Ihr dem widerwilligen Star einer neuen Comedy-Serie, einer verdrehten Ultra-Emanze oder dem nordischen Donnergott Thor. Zusätzlich werden regelmäßig Anrufer zugeschaltet, die nicht weniger durchgeknallt sind als die Gäste.

Chaotisch geht's bei **VCPR** zu: Deren Vorzeigesendung 'Pressing Issues' packt heiße Themen an und lässt diese von einer Expertenrunde diskutieren. Die fällt sich natürlich gerne und häufig ins Wort und übertrumpft sich gegenseitig mit abstrusen Argumenten. Zum Verständnis solltet Ihr allerdings zum einen sehr gut Englisch beherrschen, zum anderen Euer Auto auf den Parkplatz stellen – ohne ausreichend Konzentration bekommt Ihr vom hektischen Gefasel sonst wenig mit.



Abgerundet werden die humorigen Wortbeiträge von den schrägen Werbungen, die auf allen Sendern laufen. Die Spots sind nicht nur witzig, sondern nehmen auch Bezug aufeinander und verleihen "Vice City" mehr Tiefe: So preist z.B. ein Footballstar seine Autobiographie an, bevor er kurz darauf bei K-Talk als Interviewgast zu hören ist.





PS2 Die Krankenwagenfahrten gab's schon vorher, der Pizzabotenjob (unten) ist dagegen brandneu.

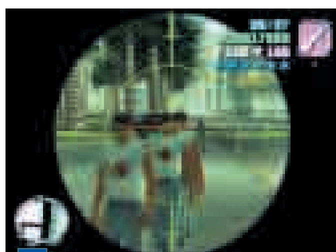


PS2 Frei wie ein Vogel: Erstmals könnt Ihr in einem "GTA" professionell abheben – ein Helikopterflug über das verregnete Vice City sieht imposant aus.



PS2 Wer mit dem Feuer spielt... Wenn Ihr nervige Fahrzeuge per Beschuss in die Luft jagt, solltet Ihr Euch nicht in Reichweite der Explosion aufhalten.

Ihr optisch zu spüren – so Ihr den psychedelischen Wischeffekt im Menü nicht abschaltet. Passend fiel auch die Sounduntermalung aus: Neben zwei kauzigen Talk-Radio-Sendern (siehe Kasten) füllen sieben Musikstationen den Äther und spulen weit über 100 hochkarätige Lizenzsongs aus der Epoche der Karottenhosen ab. Bei 'V-Rock' werden Euch Metal- und Rockriffs von Slayer oder Iron Maiden um die Ohren gehauen, 'Flash' schwebt mit Yes, Talk Talk und den Buggles in massentauglichen Gefilden, auf 'Wave 103' wiederum werden dank Gary Numan oder Kim Wilde Elektropopper glücklich – selbst Superstar Michael Jackson sowie NDW-Heldin Nena sind vertreten, letztere gar mit der original deutschen Fassung von '99 Luftballons'.



PS2 Drei auf einen Streich: Natürlich darf auch gesnipert werden.

Stadtführung inklusive

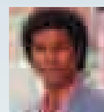
Wie gehabt findet Ihr über den links unten im Bild eingeblendeten Stadtplanausschnitt wichtige Orte wie Hotels (zum Speichern des Spielstands), Waffenläden (zum Kauf von Mafiosi-Ausrüstung) oder potenzielle Auftraggeber. Ein gestandener Ganove läuft ungern zu Fuß, darum kapert Ihr kurzerhand auf Knopfdruck fremde Vehikel: Rund 100 verschiedene Fahrzeuge kurven über die Straßen, darunter auch diverse Zweiräder – später geht's sogar mit Hubschraubern in die Lüfte. Egal ob Ihr ein verdutztes Pärchen aus seinem Sportwagen scheucht oder mit einem harten Schwinger Mofafahrer aus dem Sattel hebt, achtet darauf, dass keine Polizei in der Nähe ist: Die Vice-City-Streifen sind um einiges schärfer als ihre Kollegen in Liberty City und lassen nicht so schnell locker. Seid Ihr auf der sechs Sterne fassenden Fahndungsskala noch ein kleines Licht, hilft gelegentlich die Flucht. Werdet Ihr bei schwereren Delikten ertappt, rücken unter Umständen sogar Zivilfahnder, Helikopter, Armee oder FBI an – Rettung bringt in diesem Fall nur ein schneller Klamottenwechsel in Boutiquen oder eine Umlackierung Eures Autos.

Habt Ihr einen Auftrag erhalten, solltet Ihr für die richtige Bewaffnung sorgen: Etwa 70 Wummen und andere Meuchelwerkzeuge umfasst das Repertoire, darunter neben Klassikern wie Snipergewehr, Pumpgun, Molo-

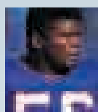
▪▪▪ Gut gesprochen ▪▪▪

Rockstars Casting legt Wert auf Witz

Bekanntlich spricht Hollywood-Größe Ray Liotta ("Goodfellas", "Hannibal") die "Vice City"-Hauptfigur Tommy Vercetti, und auch andere Stars wie Dennis Hopper oder Burt Reynolds geben sich die Ehre. Einige Nebenrollen wurden dagegen mit bei uns weniger bekannten Namen besetzt, zeugen aber vom Humor der Rockstar-Truppe, die selbst hier viel Wert auf Authentizität legt.



Euer zeitweiliger Begleiter Lance Vance wird stilecht von Philip Michael Thomas verkörpert, der dunkelhäutigen Hälfte des Cop-Duos aus der offensichtlichen Vorlage 'Miami Vice' – passender geht's kaum. Nach dem neongrellen Krimihit verschwand der gute Mann weitgehend in der Versenkung, lediglich einige uninspirierte Auftritte an der Seite von Italo-Schwergewicht Bud Spencer Anfang der Neunziger sorgten für minimales Aufsehen.



Ständiger Gast auf sämtlichen Radiosendern ist der Footballspieler BJ Smith: Dahinter steckt Lawrence Thomas, einer der besten NFL-Defensivspieler aus den Achtzigern und kurzzeitiger WWF-Wrestlingstar. Mit regelmäßigen Verhaftungen wegen Drogenbesitzes und -konsums füllt er bis heute die US-Klatschblätter.



Für Erotik in "Vice City" sorgt das Model Candy Suxxx. Die Sprecherin Jenna Jameson ist zwar nicht für ihre geschliffene Artikulation bekannt, kann sich aber perfekt in die Rolle einfühlen: Der Porno-Superstar hat sich nicht nur in den Träumen mancher Spieletester einen Stammplatz erarbeitet. Wer Jennas Filmwerke offiziell nicht kennt: Die Blondine war auch als Betthäschen in Eminems 'Without Me'-Video zu sehen.



PS2 Spiel im Spiel: Fahrt Ihr abends bei der Rennarena vor, nehmt Ihr u.a. an einem Destruction Derby teil.



PS2 Knuffige Mopeds, rockige Harleys und flotte Sportbikes: Die Motorräder fahrt Ihr ohne Helm – das Gesundheitsrisiko ist entsprechend hoch.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 16 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ✓ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar North, Schottland
Hersteller: Take 2
Website: www.rockstargames.com

Pro
+ grandioses 80er-Jahre-Flair
+ geniale Songauswahl
+ neue Fahrzeuge (z.B. Motorräder)
+ freie Flugmöglichkeiten
+ coole Story, spannende Aufträge

Contra
– Grafik neigt zu Rucklern

Alternativen:
PS2: Grand Theft Auto 3 (88%, MAN!AC 12/01)
Xbox: keine erhältlich
NGC: keine erhältlich

Grand Theft Auto: Vice City
Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 90 %
91 % Spielspaß

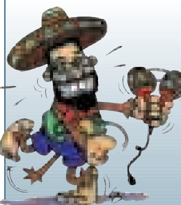
Brillantes Verbrecherepos, das mit toller Aufmachung und beeindruckender Spieltiefe fesselt.

tov-Cocktail oder Baseballkeule so interessante Neuerungen wie Golfschläger, Flammenwerfer und Minigun. Meist schicken Euch die Missionen zu einem oder mehreren Zielen, die Ihr auszuschalten habt: Mal haltet Ihr Konkurrenz-Gangster durch rechtzeitige Eliminierung von einem Raubzug ab, mal soll das Ableben einer lästigen Zeugin durch Rammen ihres Fahrzeugs als Unfall getarnt werden. Für welche Ganoven Ihr Aufgaben erledigt und in welcher Reihenfolge, ist dabei nicht fest vorgegeben: Zwar geht's gelegentlich erst weiter, wenn Ihr bestimmte Ziele erreicht habt, dafür sind eine Reihe Nebenaufträge für den Storyverlauf nicht relevant.

Verbrechen ist nicht alles

Wer zwischendurch keine Lust hat, der Handlung zu folgen, geht einfach auf Abwege: Sucht die 100 in der ganzen Stadt versteckten Pakete, verfallt in 'Rampage'-Amokläufe oder absolviert schwierige Stunts und sackt dafür Belohnungen ein. Wächst Euer Kontostand, geht Ihr im Lauf des Spiels unter die Spekulanten: Kauft neue Stützpunkte ein, in denen Ihr Vehikel unterstellen könnt, oder gönnt Euch Unternehmen wie Fahrdienste, Pornofilmstudios und Stripclubs. Reichen die Moneten nicht für große Investitionen, könnt Ihr sie auf Wunsch ohne Gewalteinsatz vermehren: Im großen Rennsportstadion tretet Ihr abends zu Schrottrasereien und Destruction Derbys an, Motocrosskünstler präsentieren sich auf einer kleineren Anlage. Als Pizzajunge liefert Ihr mit dem Mofa italienische Köstlichkeiten aus oder Ihr chauffiert z.B. via Taxi und Krankenwagen Fahrgäste bzw. Patienten an ihre Zielorte. *us*

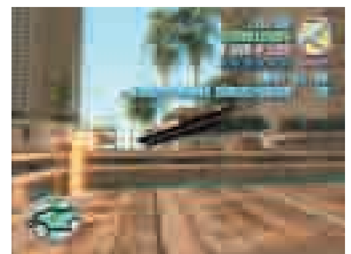
Ulrich Steppberger

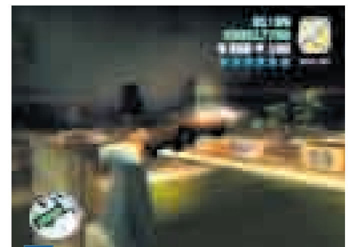


"Grand Theft Auto: Vice City" ist genau so geworden, wie sich's "GTA"-Fans schon immer gewünscht haben: Die wenigen Mängel des Vorgängers wurden konsequent angegangen. Zwar sind Steuerung und insbesondere Zielautomatik weiterhin nicht perfekt, aber spürbar angenehmer handzuhaben als zuvor. Ansonsten gibt's so viele tolle Neuerungen, dass die Suche nach Kritikpunkten immer schwerer wird: Die dezent aufgemotzte Grafik macht dank "Miami Vice"-Stil viel her (und sieht speziell bei Rundflügen imposant aus), die fantastische Soundkulisse tut Ihr übriges dazu – nicht nur Kinder der Achtziger erfreuen sich an stundenlangen Programmen mitsamt schräger Sprecher und Spots. Auch der spielerische Gehalt wurde kräftig aufgepeppt: Euer Held hat nun viel mehr Charakter, weshalb Ihr tiefer in die Story eintaucht, zudem werdet Ihr in spürbar abwechslungsreichere Aufträge geschickt. Das mächtige Waffen- bzw. Fahrzeugarsenal hat daran ebenso Anteil wie die zahllosen Gags und Nebenmissionen, die es zu entdecken gibt. "Vice City" gehört ins Pflichtprogramm jedes PS2-Zockers – solange Ihr mit politisch unkorrekten Inhalten klarkommt.



PS2 Wo viel Wasser ist, dürfen Boote nicht fehlen: Schnappt Ihr Euch ein schnittiges Speedboat, prescht Ihr besonders elegant übers feuchte Nass.





PS2 Froher Flug: Haarige Stuntsprünge kennt Ihr bereits aus dem Vorgänger.

Unreal Championship



XB Effekte satt: Entfernte Gegner schicken Euch Energiestrahlen entgegen, eine Rakete verdampft, die Flammen züngeln an der Seite empor und die Lava glimmt.



XB Mit 100 Adrenalin-Punkten dürft Ihr eine Spezialfähigkeit auslösen: Hier laden sich gerade durch Superheilung Schild und Lebensenergie mächtig auf.

Sport ist Mord: Wo andere Entwickler für ihre geistlosen Metzeleien krampfhaft nach einem schlüssigen Hintergrund aus Historie oder Science Fiction suchen, definiert Digital Extremes den rabiaten Waffengang ganz simpel als Kampfsport. In einer mittelfernen Zukunft, in der fremde Planeten besiedelt sind und die Außerirdischen ganz offen unter uns weilen, verehrt die Bevölkerung moderne Gladiatoren, deren Einsatz nicht geringer ist als der ihrer antiken Vorbilder: Das Leben. Dick gepanzert und mit diversen High-Tech-Waffen im Gepäck lassen sich die Kombattanten in Arenen auf entlegenen Planeten beamen, um dort auf sich alleine gestellt oder in der Gruppe den besten Kämpfer untereinander auszuschießen – und Ihr seid natürlich mittendrin.

Online-Kampf
Kommende Ego-Shooter für Xbox Live

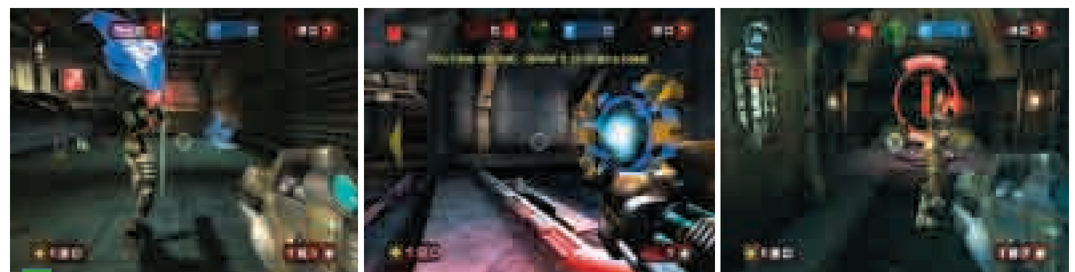
Konsolennutzer mit Faible für Ego-Action dürfen sich mittlerweile nicht mehr beschweren: Etliche hochkarätige Genre-Vertreter landen momentan in Läden und Laufwerken. Dafür ist es mit der Online-Unterstützung – traditionell bei jedem PC-Shooter Standard – noch nicht weit her: "Unreal Championship" ist für die nächste Zeit die einzige im Internet spielbare Xbox-Ballerei. Auch bei künftigen Produkten sieht's mau aus. Außer "Halo 2" wird im kommenden Jahr nur die Konvertierung eines bei uns indizierten id-Soft-Titels mit einer Online-Funktion aufwarten – zumindest nach jetzigem Kenntnisstand. Allerdings ist es gar nicht mal unwahrscheinlich, dass Xbox-Zocker auch in den Genuss eines onlinefähigen "Doom 3" kommen.

28 Siege zum Thron

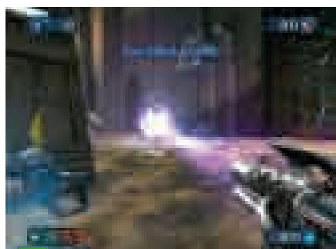
Kernstück des "Unreal Championship"-Solospiels ist der namensgebende Wettbewerb: Nach der Wahl Eures Charakters aus der beachtlichen Riege von 50 skurril-martialischen Kämpfern stellt Ihr Euch ein Team aus fünf weiteren Figuren zusammen, mit dem Ihr die Karriereleiter nach oben steigt. Je sieben Konkurrenzteams wollen der Reihe nach in vier Modi von Euch platt gemacht werden: Deathmatch, Capture-the-Flag, Double Domination und Bombing Run. Während die ersten beiden Varianten (Punkten durch Töten respektive den Klau der gegnerischen Flagge) für einen Shooter so selbstverständlich sind wie zehnmütige Werbepausen für Pro7, bieten letztere zwei eine hübsche Abwechslung vom Ego-Einerlei. Bei der doppelten Dominierung muss Euer Team zwei getrennte Punkte auf der Karte besetzen und zehn Sekunden lang halten, um einen Zähler gut geschrieben zu bekommen – nicht so einfach, besonders, wenn das begehrte Plätzchen offen liegt und kaum Schutz vor seitlichen Angriffen bietet. Beim Bombenrennen hingegen wetzt Ihr zu einem futuristischen Ball, der gewöhnlich in der Mitte der weitläufigen Arena liegt, und werft ihn für drei Punkte in das gegnerische Energietor am anderen Ende der Spielfläche – stürzt Ihr Euch gleich mit hinein, werden sieben Zähler fällig. Das Problem: Der Ball in der Hand verhindert die Waffenbenutzung, Ihr müsst auf die Mitstreiter vertrauen oder im Notfall das pazifistische Ei an einen Kameraden weiterreichen. Habt Ihr nach einem guten Weilchen alle Matches gewonnen, geht's um den "Unreal"-Thron: In einer engen Arena erledigt Ihr der Reihe nach Eure liebgewonnenen Teammitglieder, die dummerweise durch Eure gemeinsame Zeit erfahrener und damit schneller, geschickter sowie klüger geworden sind.

Üppige Umgebung

Richtig viel Mühe haben sich die Entwickler mit Design und Ausgestaltung der Arenen bzw. Landschaften gegeben: Je nach Spielvariante hetzt Ihr durch die engen Gänge verlassener Industriekomplexe und Raumstationen, lauft über die offenen Weiten eines Dschungel- oder Eisplaneten, kommt in Vulkangebiet brodelnden



XB Teamsport: Mit CPU- oder (falls Ihr über einen Xbox-Live-Account verfügt) Online-Kameraden betätigt Ihr Euch beim Flaggenklau, dem 'Ballspiel' Bombing Run oder in der Punkte-Besetzen-Variante Double Domination (von links).



XB Mit etwas Geschick entlockt Ihr der Shock Rifle eine Plasmaexplosion.

Lavaströmen gefährlich nah oder schlagt Euch durch die Sandstürme eines futuristischen Ägypten-Settings. Weder an Texturen noch Effekten wird gespart: Glänzendes oder verrostetes Metall, fein strukturierte Steinböden und Felswände, schillerndes Wasser, wabernder Dampf und Nebel, gleißendes Licht, Echtzeitschatten – "Unreal Championship" ist ein Fest für die Augen. Die Waffeneffekte stehen der Levelgrafik kaum nach: Schickt dem Feind mit der Shock Rifle eine wabernde violette Plasmakugel entgegen, jagt über die Sniper-Sekundärfunktion der Lightning Gun einen blauen Energieblitz direkt in den Schädel des Gegners, feuert Raketen und Flakgeschosse, um eine ganze Gruppe durch die Luft wirbeln zu lassen oder kombiniert zusammen mit einem Teamkameraden die Wucht des gleißend grünen Energiestrahls der Link Gun.

Fragen leicht gemacht

Die Handhabung der flinken Ballerei wird Euch leicht gemacht: Neben Primär- und Sekundärfeuer nutzt Ihr Tasten für Sprung, Waffenwechsel und Anweisungen an Euer Team (selbstständiger Kampf oder Folgen). Neben den Genre-typischen Goodies

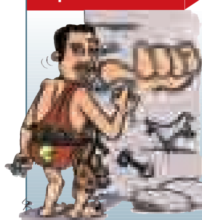


XB Ruckelorgie: Die Entwickler verzichten darauf, Effekte und Details im Splitscreen zurückzuschrauben.

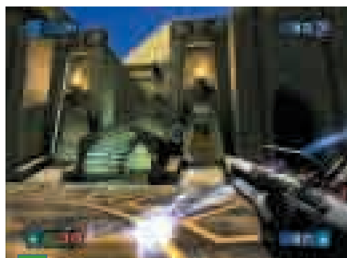
wie Medi-Pak, Schild oder Doppelschaden sammelt Ihr auch Adrenalin-Kapseln ein: Ist Euer Hormonlevel auf 100 (bei Abschüssen steigt dieser ebenfalls), dürft Ihr über eine Tastenkombo die vier kurzfristigen Specials Superheilung, Berzerk, Megasprung oder Tempo auslösen.

Neben dem "Unreal"-Wettbewerb ist auch für den Kurzfrist-Spaß einiges geboten: In den vorgenannten Modi plus Survival (überlebt so lange wie möglich) kämpft Ihr auf über 30 verschiedenen Karten gegen bzw. mit bis zu neun Bots und stellt in den Optionen einige Modifikatoren wie 'Großer Kopf'-Modus oder niedrige Schwerkraft ein. Bis zu drei Freunde dürfen sich ins Spiel einklinken – seid Ihr an einem ruckligen Vierspieler-Splitscreen nicht interessiert und besitzt einen Xbox-Live-Account, zockt Ihr in den Weiten des Internets. *sf*

Stephan Freundorfer



Trotz der 'Championship' ist das Xbox-"Unreal" eigentlich ein reines Multiplayer-Erlebnis: Zwar halten Euch die verschiedenen Modi, die beträchtliche Zahl an Charakteren und Arenen sowie das kluge Verhalten von CPU-Freund wie -Feind ein Weilchen bei der Stange, richtige Motivation mag einsam vor der Glotze aber nicht aufkommen. Da helfen auch die wunderschönen und mit einer unglaublichen Zahl Effekten ausgestatteten Schauplätze nicht. Denn die optische Pracht wird über Bildrate erkauft: Nicht selten ruckt das Spiel – und das nicht nur im unerträglichen Vierersplit, sondern auch bei der Solobeschäftigung. Was bleibt ist ein schneller Ego-Shooter, der alleine netten Zeitvertreib bietet, auf Xbox Live aber zur Hochform auflaufen könnte (Onlinetest nächste Ausgabe).





XB Die Lightning Gun ist die mächtigste aller Waffen: Kampfstark, zielgenau und dank Sniperfunktion auch aus großer Entfernung ein sicherer Todbringer.

Genre: Actionspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		8	
Online		16	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Digital Extremes, Kanada
Hersteller: Infogrames
Website: www.digitalextremes.com

Pro
+ wunderschöne, vielfältige Levels
+ unzählige, brillante Grafikeffekte
+ Spielfiguren ohne Ende

Contra
- Ruckeln selbst im Vollbildschirm
- im Solospiel schnell fade
- im Splitscreen hübsch aber lahm

Alternativen:

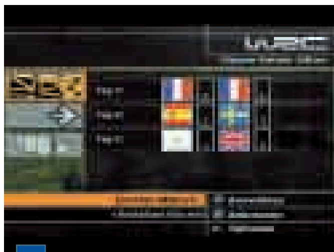
PS2	Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
NGC	Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 12/02)

Unreal Championship

Xbox
Grafik 88 %
Sound 80 %
79% Spielspaß

Herrlich aussehender Ego-Shooter, der ruckelt und Solisten zu schnell langweilt.

WRC 2 Extreme


PS2 Mach's Dir selbst: Via Editor bastelt Ihr Eure eigenen Wettbewerbe.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital


PS2 Im 'Kopf-an-Kopf'-Rennen seid Ihr im Splitscreen unterwegs. In anderen Modi dürfen vier Leute nacheinander ran.


PS2 Spielball der Natur: In der Meisterschaft kämpft Ihr mit unterschiedlichen Witterungsbedingungen und Tageszeiten.

Konkurrenz für den aktuellen Offroad-Platzhirsch "Colin McRae Rally 3": Dank offizieller FIA-Lizenz schickt Euch Sony mit "WRC 2 Extreme" nun zum zweiten Mal mit penibel modellierten Rallye-Boliden auf authentisch nachgebildete Pisten.

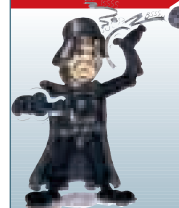
Entscheidungsfreudig...

...müsst Ihr nach dem Laden des Hauptmenüs sein. Nicht weniger als sieben Spielmodi warten auf den geneigten Querfeldein-Piloten: Neben den üblichen Varianten wie 'Schnelles Rennen', 'Zeitrennen' und 'Kopf-an-Kopf' (Zweispieler-Splitscreen) steht Euch der umfangreiche 'WRC'-, sprich Weltmeisterschafts-Modus zur Wahl. Wem dies immer noch nicht genügt, der darf sich seine individuelle Rallye oder Meisterschaft mit eigenen Regeln gestalten oder in der 'WRC-Herausforderung' auf die Jagd nach Geheimcodes gehen, mit denen Ihr anschließend diverse Extras freischaltet.

Innerhalb einer Meisterschaft bereist Ihr 14 Länder, in denen Ihr je ein halbes Dutzend Einzeletappen absolviert. So düst Ihr u.a. durchs verschneite Schweden, kämpft in Monaco mit verschlungenen Passstraßen, holpert in Kenia durch die staubige Savanne, schlagt Euch im nebligen England mit schlechter Sicht herum und schnuppert in Neuseeland die Luft von Mittelerde.

Natürlich dürft Ihr vor jedem Wettbewerb an Eurem Fahrzeug Einstellungen vornehmen und zwischen den Etappen Schäden reparieren. Während eines Rennens informiert Euch schließlich ein gesprächiger Co-Pilot über den Streckenverlauf. *os*

Oliver Schultes



Hoppe, hoppe Reiter: Wer sich in "WRC 2 Extreme" mit der Grundeinstellung des Autos begnügt, zweifelt unweigerlich an seinem fahrerischen Können – Euer Bolide gebärdet sich bei Lenkbewegungen wie ein störrischer Esel und hüpft zudem bei der kleinsten Bodenwelle unkontrollierbar über die Piste. Wenn Euch dann noch ein schmächtiger Metallstab am Streckenrand auf Null abbremst oder das leichte Touchieren der Leitplanke zu einer dreifachen Pirouette führt, fliegt das Pad das erste Mal in die Ecke. Warum also eine gute Wertung? Habt Ihr Euren Boliden im Wagen-Setup erstmal richtig getunt (siehe Kasten), klappt's auch einigermaßen mit dem Fahrgefühl. Zwar driftet Ihr danach immer noch nicht so elegant und akkurat um die Kurven wie in "Colin McRae Rally 3", für vergnügliche Querfeldein-Stunden reicht's dennoch. Neben den zahlreichen (zum Großteil frei konfigurierbaren) Spielmodi motiviert vor allem die gelungene 3D-Optik, die mit opulenter Landschaftsgrafik und enormer Weitsicht den Augen schmeichelt. Trotz des größeren Umfangs und der gefälligeren Aufmachung spielt "WRC 2" zwei Klassen tiefer als Codemasters Schlammschlacht.


PS2 Ungetrübte Weitsicht: Die mitunter sehr weitläufigen Landschaften faszinieren mit Detailverliebtheit, nur selten stören Pop-Ups die gelungene 3D-Optik.

▪ ▪ ▪ Erste Hilfe ▪ ▪ ▪
So macht Ihr Euren Wagen fahrtüchtig

Benutzt Ihr im Rennen die Grundeinstellung Eures Autos, ist Frust vorprogrammiert. Mit unseren Setup-Tipps treibt Ihr Eurem Boliden die größten Macken jedoch schnell aus. **Fahrzeug:** Wählt den Ford Focus RS. Stellt dann **Aufhängung** und **Reifen** ganz nach links auf 'weich'. Justiert anschließend die **Bodenfreiheit** auf 'hoch' (Regler nach rechts) und die **Servolenkung** auf 'schnell'. Mit diesen Einstellungen erzielt Ihr auf den meisten Untergründen akzeptable Ergebnisse – was Euch natürlich nicht von eigenen Experimenten abhalten sollte!

Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Evolution Studios, England
Hersteller: Sony
Website: www.evos.net

Pro
+ zahlreiche Optionen und Spielmodi
+ hübsche Landschaftsoptik
+ jederzeit flüssige Grafik

Contra
– bockige Steuerung in Grundeinstellung
– Mängel im Streckendesign
– blecherner Motorensound

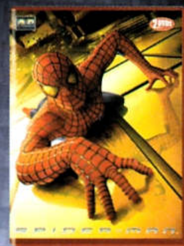
Alternativen:

PS2	Colin McRae Rally 3 (89%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Colin McRae Rally 3 (89%, MAN!AC 12/02)
NGC	Pro Rally 2002 (78%, MAN!AC 12/02)

WRC 2 Extreme

Playstation 2
Grafik 83 %
Sound 65 %
70% Spielspaß

Hübsche, optionsreiche Rallye-Simulation mit Mängeln in puncto Kursdesign und Steuerung.



DER MEGA-FILM-HIT
AB. 5. DEZEMBER ÜBERALL
AUF DVD & VHS ERHÄLTLICH!

DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUM FILM!

SPIDER-MAN™



Kämpfe dich mit dem vollkommen neuen Luftkampf-System durch atemberaubende Szenen des Films sowie weitere, einzigartige Schauplätze.



Lege den fiesesten Schurken der Welt das Handwerk – darunter der Schocker, der Geier und der Grüne Kobold.

Screenshots aus der PC-Version



Schwing dich am Netz um Ecken, durchtrenne es, um dich schnell fallen zu lassen, und zieh dich mit der Netzleine an Häuserwände.

JETZT ÜBERALL ERHÄLTLICH!





GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2

PC CD ROM

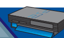
ACTIVISION
activision.de

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man

MARVEL SPIDER-MAN MERCHANDISING COLUMBIA PICTURES





 Playstation 2  Xbox  Gamecube

Tony Hawk's Pro Skater 4



XB MTV lässt grüßen: In einer 'Jackass'-Folge rollten Bam Margera, Tony Hawk und BMX-Gast Mat Hoffman durch einen Looping wie diesen.



PS2 Der Weg ist das Ziel: Für Tony Hawk & Co. gibt's wieder Unmengen an coolen und häufig schwer zu bestehenden Gaps zu entdecken.

▪ ▪ ▪ Online-Pein ▪ ▪ ▪
Netzwerkzocken mit Problemen

Bereits "Tony Hawk 3" erlaubte es PS2-Spielern theoretisch, online gegeneinander anzutreten. Allerdings gab es da in der Praxis ein nicht unwesentlichesProblem: Kaum ein Konsolenzocker besaß die notwendige USB-Hardware und das technische Know-How, um diese Möglichkeit tatsächlich auszunutzen. Mit dem vierten Teil sieht es zumindest in den USA anders aus: Wer dort einen der knappen Netzwerk-Adapter ergatterte, kann unbeschwert mit bis zu sieben Online-Konkurrenten um die Wette skaten. Für PAL-Spieler hat sich die Situation leider noch nicht geändert, erst ab dem 2. Quartal 2003 dürfte problemloses Internet-Zocken auf der PS2 hinhauen – deshalb wird dieser Aspekt in unserer Wertung nicht berücksichtigt. Für Gamecube-Trendsportler ist Online ohnehin noch kein Thema, aber auch die Xbox-Besitzer sehen in die Röhre: Ihre "Tony Hawk 4"-Fassung unterstützt Xbox Live bedauer- und unverständlicherweise nicht.

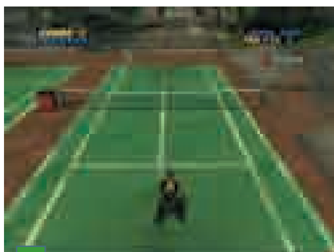


Das Imperium schlägt zurück: Im Sommer erwuchs dem Activision-Trendsportklassiker mit Acclaims "Aggressive Inline" ein ernsthafter Rivale. Pünktlich zur Weihnachtszeit nimmt Neversoft die Herausforderung an und lässt "Tony Hawk's Pro Skater 4" auf sämtliche aktuellen Systeme los.

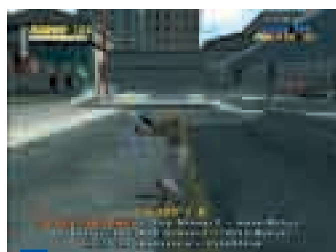
Alle Skater des Vorgängers finden sich ein weiteres Mal ein, zudem kehrte Bob Burnquist nach seinem "ESPN"-Abstecher zurück. Reichen Euch die 14 Sportler nicht, bastelt Ihr im detailversessenen Editor einen Eigenbauprofi. Sobald es in einen Level geht (insgesamt neun sehr weitläufige Gebiete erwarten Euch im Lauf der Karriere), wird klar, dass sich Neversoft "Aggressive Inline" sehr genau angesehen hat: Das bisher unerbittlich ablaufende Zeitlimit wurde nämlich komplett gekippt. Statt dessen rollt Ihr nach Lust und Laune durch die Landschaft und macht Euch mit der Umgebung vertraut.

Mission Impossible

Überall stehen andere Sportler oder Passanten herum, die durch Pfeile über dem Kopf markiert sind: Auf Knopfdruck sprecht Ihr sie an und lasst Euch eine Aufgabe geben – erst dann wird die Uhr gestartet. Neben Standardübungen (wie dem Vorführen eines bestimmten Tricks oder dem Erreichen einer Punktzahl) gibt's genügend schräge Herausforderungen: Düst auf dem Board liegend in einem Wettrennen um den Sieg, missbraucht Euer Rollbrett als Tennis- und Baseballschläger oder hüpft über eine Rampe in Richtung einer großen Zielscheibe. Für besonders viel Stress sorgen die knackigen Kombo-Aufgaben oder das von "Kelly Slater" übernommene Ausführen von Tricks, die Euch Zuschauer laufend zurufen. Satte 190 Herausforderungen stehen auf dem Programm – habt Ihr knapp die Hälfte erfüllt, gibt's für jeden Skater



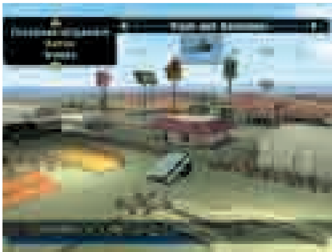
XB Minispiele wie der Pong-Verschnitt lockern das Treiben auf.

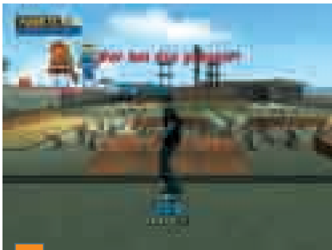


PS2 Wer genug von Grinds und Pipes hat, erkundet das Flatland-Repertoire.



PS2 Gitarrengott: Während die normalen Aktionen der Skater tief in der Realität verwurzelt sind, fallen die Spezialtricks ungewöhnlich bis sehr skurril aus.





NGC Gute Frage: Im Editor lassen sich auch fiese Parks erstellen.



PS2 Immer haarscharf auf die Kante: Anfangs sind die vorgeschriebenen Tricks noch einfach, später warten extradicke Brocken auf Euch.

zusätzlich eine knackige 'Pro Challenge'. Wurde eine Übung verbockt, startet Ihr sie per Knopfdruck neu, ohne mühsam den Auftraggeber wieder finden zu müssen.

Mehr als nur ein Imitat

Die Steuerung orientiert sich wie gewohnt an den Vorgängern, bietet aber eine ganze Menge (meist von "Aggressive Inline" inspirierte) Neuerungen: So rettet Ihr Euch mit Bails vor schmerzhaften Stürzen, Grabs und Flips lassen sich durch doppelten Knopfdruck tweaken. Auf Rails lassen sich nun mehrere Grinds auch ohne Sprünge verketten, mit einem Skitch hängt Ihr Euch an Fahrzeuge. Ebenfalls generalüberholt wurden die Transfers: Der Übergang zwischen Rampen oder anderen Hindernissen gelingt einfacher, da der Skater jetzt in der Luft besser auszurichten ist. Flatland-Tricks wiederum gab's schon im Vorgänger, dort allerdings nur als Specials – bei "Tony Hawk 4" funktionieren sie jederzeit direkt aus einem Manual heraus. Während die meisten Aktionen sich an der Realität orientieren , fallen die Kunststücke bei aufgeladener Spezialleiste flippiger aus: Je nach Skater wird hier z.B. in der Luft der Ghettoblaster ausgepackt oder bei Grinds Gitarre gespielt – 'Jackass'-Rüpel Bam Margera haut sich als Krönung gar sein eigenes Rollbrett schmerzhaft vor den Latz.

Neben Karriere-Modus und komfortablem Bauplatz für eigene Parks dürfen launige Mehrspieler-Optionen nicht fehlen: Wer über die nötige Ausrüstung verfügt (siehe Kasten links), kann die acht Spielmodi wie Graffiti, Horse, King of the Hill oder High-Score-Jagd je nach Konsole mit bis zu sieben Mitspielern angehen – an einem Gerät geht's per Splitscreen maximal zu zweit. *us*

Ulrich Steppberger



Das Comeback des Jahres: Neversoft hat es geschafft, auf dem Genrethron sitzt bis auf weiteres "Tony Hawk 4". Zu verdanken hat es der Skater vor allem der Konkurrenz, denn ob ohne "Aggressive Inline" die ganzen Neuerungen den Weg in die Fortsetzung geschafft hätten, halte ich für fraglich. Die Kombination aus bewährter Altlast und frischem Wind führt zu einem grandiosen Rollbrettspektakel, das es in sich hat: Die zahllosen Aufgaben halten Euch wochenlang bei der Stange, dank fehlendem Zeitdruck macht die Erkundung der Szenarien richtig Spaß. Diese sind zwar weniger interaktiv und farbärmer als beim Rivalen, aber deutlich umfangreicher als im dritten Teil. Die fein animierten Sportler bekamen etwas mehr Charakter verpasst, Grafikruckler wurden reduziert und tauchen nur noch selten auf. Das dickste Lob gibt's für die vielen kleinen Ergänzungen bei der Steuerung, die eine Fülle an Tricks zulassen. Kritikpunkte sind rar, aber vorhanden: Die fehlende Xbox-Live-Unterstützung ist einen Rüffel wert, außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad hochgeschraubt – Profis freut's, der Rest macht sich auf Frustmomente gefasst.



PS2 Splitscreen-Partien machen wie immer mächtig Spaß – sollen's noch mehr Teilnehmer sein, hilft nur der Griff zu Internet (PS2) oder Linkkabel (Xbox).

Veröffentlichung:

PS2	bereits erschienen
Xbox	bereits erschienen
NGC	bereits erschienen

Entwickler: Neversoft, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ viele abwechslungsreiche Aufgaben
+ riesengroße Levels
+ sehr gut überarbeitete Steuerung
+ kein nerviges Zeitlimit mehr

Contra
- Grafik könnte mehr Farbe vertragen
- wird sehr schnell knackig schwer

Alternativen:

PS2	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 08/02)
Xbox	Aggressive Inline (91%, MAN!AC 10/02)
NGC	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 10/02)

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	8	–
Online	8	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 65/70 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2

Tony Hawk's Pro Skater 4

Playstation 2 – Grafik 82 %, Sound 83 % – **91 % Spielspaß**

Xbox – Grafik 80 %, Sound 84 % – **91 % Spielspaß**

Gamecube – Grafik 80 %, Sound 83 % – **91 % Spielspaß**

Fabelhaftes Skateboard-Spektakel mit vielen feinen Neuerungen bei Steuerung und Spielablauf.

Die Hard Vendetta


NGC Eine Armbrust mit Zielfernrohr eignet sich zum lautlosen Töten.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System: PS2	XB		NGC

USK-Rating ab 16 Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC bereits erhältlich

Entwickler: Bits Studios, England
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.bitsstudios.com

Pro
- + abwechslungsreiche Szenarien
- + Synchronstimme von Bruce Willis
- + derbe Gags im McClane-Stil

Contra
- – unpräzise Steuerung
- – dürftige Ruckel-Optik
- – unfaire Stellen im Spiel

Alternativen:

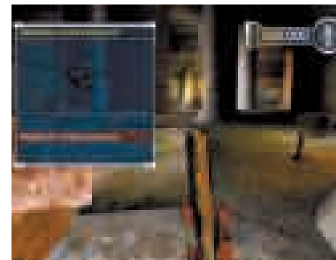
PS2	James Bond 007: Nightfire (Test auf Seite 70)
Xbox	James Bond 007: Nightfire (Test auf Seite 70)
NGC	Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 12/02)

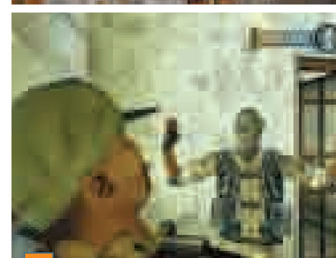
Die Hard Vendetta

Gamecube
Grafik 64 %
Sound 74 %
68% Spielspaß

Stimmungsvolle Ego-Ballerei mit einigen spannenden Momenten und fader 3D-Optik.


NGC Ein Hoch auf die halbautomatische Zielerfassung: Ohne dieses (zuschaltbare) Feature nervt die hakelige Steuerung über alle Maßen.

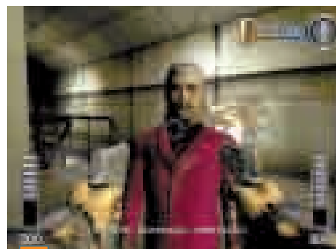



NGC Geiselnahme: Als Penner verkleidet ignorieren Euch die Wachen.

Der vierte Teil von "Stirb langsam" mit Bruce Willis in der Hauptrolle ist beschlossene Sache. Bis der Action-Streifen anläuft, dürfen Gamecube-Besitzer mit einem gealterten John McClane in der Ego-Ballerei "Die Hard Vendetta" auf Verbrecherjagd gehen. In einem Dutzend Levels hetzt Ihr böse Polygon-Buben mit allerlei Kriegsgerät – Ursache dafür ist McClanes Tochter, die bei einem Polizeieinsatz als Geisel endet. Natürlich greift Papa selbst zur Waffe, um seine 'Kleine' zu retten.

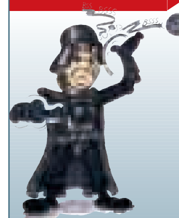
Wer rastet, der rostet

Bevor Ihr jedoch die Befreiungsaktion startet, geht's zur Auffrischung der Waffenkenntnisse auf den Schießstand. Unter Anleitung eines Cops lernt Ihr hier den Umgang mit den meisten Wummen, das unauffällige Schleichen, das Ducken und Springen, das Spähen um Ecken, die Geiselnahme von Feinden sowie den Einsatz aufgesammelter Items.


NGC 'Bewegung, Arschloch!': McClane ist kein Freund von Nettigkeiten.

So gerüstet stürzt Ihr Euch mitten in einen tobenden Bandenkrieg, durchstreift einen prunkvollen Palast, erforscht schmuddelige Hinterhöfe sowie eine heruntergekommene U-Bahn-Station und ballert Euch quer durch ein opulentes chinesisches Kino. Pro Level müsst Ihr mehrere Missionsziele (wie z.B. 'Verhöre die Bandenmitglieder', 'Dringe unerkannt in das Gangsterhauptquartier ein' und 'Vermeide Zivilistenopfer') erfüllen – vermasselt Ihr eine dieser Aufgaben, heißt es in der Regel von vorne oder vom letzten Checkpoint aus nochmal beginnen. *os*

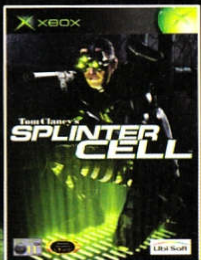
Oliver Schultes



Hoffentlich hat "Stirb langsam 4" im Kino mehr zu bieten als "Die Hard Vendetta" auf Konsole! Im Vergleich zu Konkurrenz-Titeln wie "Timesplitters 2", "Medal of Honor Frontline" oder "Halo" sieht McClanes Ego-Abenteuer stellenweise richtig arm aus: Eine nahezu ständig ruckelnde Sparoptik, eine unpräzise Steuerung und nervige – weil unberechenbare – Geiselbefreiungs-Aufträge vermiesen das Gros des Spiels. Auf der Habenseite stehen dagegen abwechslungsreiche Szenarien, eine dank original Bruce-Willis-Synchronstimme authentische "Stirb langsam"-Atmosphäre und einige spannend aufgebaute Missionen. Das Fehlen eines Multiplayer-Modus ist allerdings nicht nur schade, sondern heutzutage unverzeihlich!


NGC Vorteil McClane: Dank Nachtsichtgerät erblickt und erledigt Ihr Eure Widersacher auch in stockdunklen Kellerräumen.

Die Zeit ist gekommen,
aus dem Schatten hervorzutreten.



www.splintercell.com







Tom Clancy's
SPLINTER CELL™







Tom Clancy's Splinter Cell



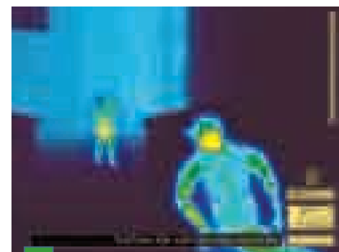
XB Keine Zeit für Heldenromatik: Über eine angeschlossene Pipeline infiltriert Ihr eine riesige Bohrinsel, die zu allem Übel noch von Euren eigenen Leuten aus der Luft attackiert wird.

Frontalangriff auf Hideo Kojimas Agenten-Klassiker: Ubi Softs "Splinter Cell" schickt sich an, "Metal Gear Solid 2" den Rang abzulaufen.

Wir wissen von nichts...

Anno 2003 hat die Verschlüsselung von Nachrichten eine neue Dimension erreicht – zum Schrecken der USA, die sich von vielen Seiten bedroht sieht. Um die innere Sicherheit zu gewährleisten, stampft der amerikanische Geheimdienst eine streng geheime Organisation namens 'Third Echelon' aus dem Boden. Ausgestattet mit modernster Überwachungs- und Waffentechnik, arbeitet die Gruppierung aggressiv an der Informationsbeschaffung direkt im Feindgebiet. Versagen also übliche Methoden der Spionage, tritt Third Echelon auf den Plan und schickt so genannte 'Splinter Cells' – speziell trainierte und ausgerüstete Ein-Mann-Kommandos – in den Krisenherd. Im März 2004 schlägt die Stunde für den Spezialagenten Sam Fisher, der in der ehemaligen Sowjet-Republik Georgien nach einem vermissten CIA-Mitglied suchen soll. Doch was als unspektakulärer Routineeinsatz beginnt, weitet sich nach und nach zum hochbrisanten Fall in Sachen internationaler Terrorismus aus. Nun ist es an Euch, die Hintermänner und Strukturen der Staatsfeinde aufzudecken.



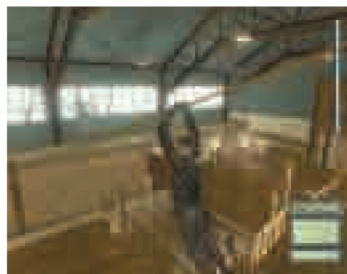


XB Brillen-Power: Nachtsicht- (oben) und Wärmebildgerät (unten).

Agentenschule

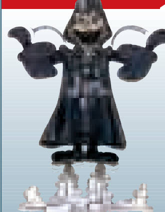
Bevor Ihr als Sam Fisher Euren ersten Einsatz beginnt, müsst Ihr einen umfangreichen Traningslevel absolvieren. Unterteilt in mehrere Übungseinheiten lernt Ihr hier alle überlebenswichtigen Spionagetechniken – insgesamt beherrscht Sam weit über zwei Dutzend Moves: Laufen, lautlos schleichen, klettern, an die Wand pressen, um die Ecke lugen, hangeln und am Seil rutschen gehören zu den Grundbewegungsarten. Unter die Kategorie 'Komplexe Manöver' fallen u.a. der Spagat-Sprung, mit dem Ihr in engen Korridoren über den Köpfen Eurer Widersacher schwebt, das Abseilen von Gebäuden, der 'Türblick' (spähen durch den Türspalt) und der sichere Schuss aus der Deckung. Komplettiert wird Sams Repertoire durch diverse Spezialaktionen, mit





XB Keine Angst vorm Agentenleben: Ein umfangreicher Trainingsparcours mit Erklärung bildet den Einstieg in "Splinter Cell".

Oliver Schultes



"Splinter Cell" bietet nahezu alles, was ich bei "Metal Gear Solid 2" schmerzlich vermisst habe: Zum einen fasziniert Ubi Softs Agenten-Thriller mit einer unverschämt guten 3D-Optik, deren Licht/Schatteneffekte Euch ein ums andere Mal die Kinnlade herunter klappen lassen. Zum anderen geht bei Sam Fishers Abenteuer der 'Stealth'-Ansatz vollends auf: Spieldesign, Kameraführung sowie Steuerung nötigen Euch nahezu permanent dazu, Deckung zu suchen und die Mission mit Köpfchen anzugehen – wer wild herumballert, hat im Handumdrehen nicht nur mehrere verdammt gut zielende Söldner an den Fersen kleben, sondern auch mit chronischem Munitionsmangel zu kämpfen. Dieser Umstand bedingt dann auch das äußerst moderate Spieltempo: Schleichen, aus dunklen Ecken die Umgebung erkunden und schließlich die Widersacher einzeln ausknocken – so sieht der Agenten-Alltag aus. Was nach gepflegter Langeweile klingt, entpuppt sich schon nach wenigen Minuten als überaus motivierend und nervenzerreißend spannend. Kurzum: Für mich ist "Splinter Cell" die erste richtige Killer Application für die Xbox – innovativ und fesselnd!



XB Menschlicher Schild: Habt Ihr Euch einen ahnungslosen Widersacher geschnappt, dürft Ihr ihn als Deckung im Kampf missbrauchen.

denen Ihr Eure Widersacher gezielt ausschaltet. Nehmt Eure Kontrahenten auf Knopfdruck in den Würgegriff, zwingt sie mit gezogener Waffe zur Kooperation oder zum Reden, benutzt ihre Körper als menschliche Schilde und tragt bewusstlos geschlagene Söldner in dunkle Ecken, um keine Aufmerksamkeit zu erregen.

Hightech-Spielzeug

Geschicktes Bewegen ist jedoch nur die halbe Spionage-Miete. Ein Top-Agent von Welt verfügt natürlich auch über eine große Auswahl an technischen Gimmicks. Das kombinierte Nachtsicht/Wärmebildgerät steht bei Sam Fisher an erster Stelle: Da sich Euer Held meist in düsteren Regionen herumtreibt, verschaffen ihm diese Technologien den entscheidenden Vorsprung – er sieht Feinde klar und deutlich, während diese sprichwörtlich im Dunkeln tappen.

Äußerst hilfreich erweisen sich darüber hinaus diverse Dietriche, mit denen Ihr verschlossene Türen knackt, eine flexible Optik, mit der Ihr unter dem Türspalt hindurch in den anliegenden Raum späht, sowie verschiedene Ladungen für den Mehrzweckwerfer Eures Sturmgewehrs. So feuert die Wumme auf Knopfdruck neben normalen tödlichen Geschossen auch Hochspannungs- und (nicht in den Körper eindringende) Hochgeschwindigkeitsprojektile, Gasgranaten sowie Haftkameras respektive ein Ablenkungssystem. Letztere zwei schießt Ihr an eine Wand und blickt im Falle der schwenkbaren Kamera z.B. in weit vor Euch befindliche Räume oder erzeugt mit dem Ablen-

▪▪▪ Freund & Feind ▪▪▪

Sam Fishers wichtigste Helfer und Gegenspieler

Irving Lambert: Er ist der Mittelsmann zwischen den Third-Echolon-Experten und den Agenten im Außeneinsatz. Lambert informiert Fisher über die einzelnen Missionsziele via Kommunikations-Implantat.

Vernon Wilkes jr.: Als Versorgungsspezialist ist Wilkes für den Transport und den Nachschub der Einsatzkräfte verantwortlich. Er wartet Fishers Waffen und informiert ihn über neue Gerätegattungen.

Anna Grimsdottir: Die smarte Brünette leitet eine Gruppe von talentierten Programmierern, die sich in jedes Computersystem einhacken kann. Anna hilft Fisher bei allen auftretenden Hightech-Problemen.

Kombayn Nikoladze: Stieg dank seines politischen und finanziellen Einflusses zum Präsidenten von Georgien auf. Der machtbesessene Staatsführer versetzt die Welt mit seiner Terrorbande in Angst und Schrecken.



XB Hochdekorierte Offiziere ermöglichen Euch den Zugang zu Sicherheitsbereichen – Ihr müsst sie nur zum Augenscan zwingen.



XB Bei der Pinkelpause in der Tiefgarage überrascht: Erscheint bei der Gefangennahme eines Gegners die 'Verhören'-Option, gibt's unter Androhung von Gewalt wichtige Informationen zu hören.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.	
Am Einzelsystem	1	
Via Linkkabel	–	
Online	–	
System	PS2 XB	NGC

USK-Rating ? Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubi Soft, Kanada
Hersteller: Ubi Soft
Website: www.splintercell.de

Pro
- spektakuläre 3D-Optik mit exzellenten Licht/Schatteneffekten
- extrem spannender Spielablauf
- ausgefeiltes Leveldesign
- abwechslungsreiche Schauplätze
- hervorragender Surround-Sound

Alternativen:

PS2	Metal Gear Solid 2 (87%, MAN!AC 04/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Splinter Cell

Xbox
Grafik 90 %
Sound 88 %
91 % Spielspaß

Packendes Stealth-Abenteuer mit exzellenter 3D-Optik und gnadenlos fesselndem Spielablauf.

kungsapparat Geräusche, um Gegner zu verwirren.

Schattenmann

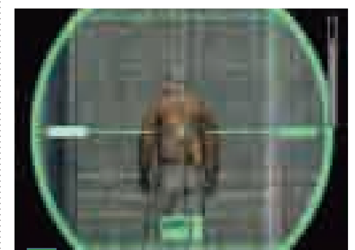
In den mitunter einige Stunden dauernden Missionen kommt es jedoch nicht nur auf das Beherrschen aller Hilfsmittel und Moves an, vielmehr müsst Ihr permanent Eure Gehirnzellen anstrengen, um mit einer cleveren Taktik alle Einsatzziele zu meistern. Dabei ist die Dunkelheit Euer bester Freund – wer unentdeckt bleibt, spart Munition und setzt sein Leben nicht unnötig in wilden Schießereien aufs Spiel. So huscht Ihr also von Schatten zu Schatten und schlagt lautlos aus dem Hinterhalt zu: Dank der völlig frei justierbaren Kamera verschafft Ihr Euch auch in verwinkelten Räumen den nötigen Überblick, beobachtet die Laufwege patrouillierender Soldaten und sucht nach geeigneten Verstecken.

Werdet Ihr trotz aller Vorsichtsmaßnahmen entdeckt, wird's brenzlig: Sofort stürmt nämlich Verstärkung heran und die Hatz nach Euch beginnt. Also ab in die dunkelste Ecke und mit angehaltenem Atem darauf hoffen, dass keine Wache über Euch stolpert oder jemand die Idee hat, das Licht einzuschalten. Kommt es letztlich doch zu einem Shootout, steht Ihr schnell auf verlorenem Posten: Mit der Waffe im Anschlag bewegt Ihr Euch zum einen deutlich langsamer und zum anderen verdaut Euer virtuelles Abbild nur wenige Treffer – schließlich ist Sam Fisher nicht Superman!

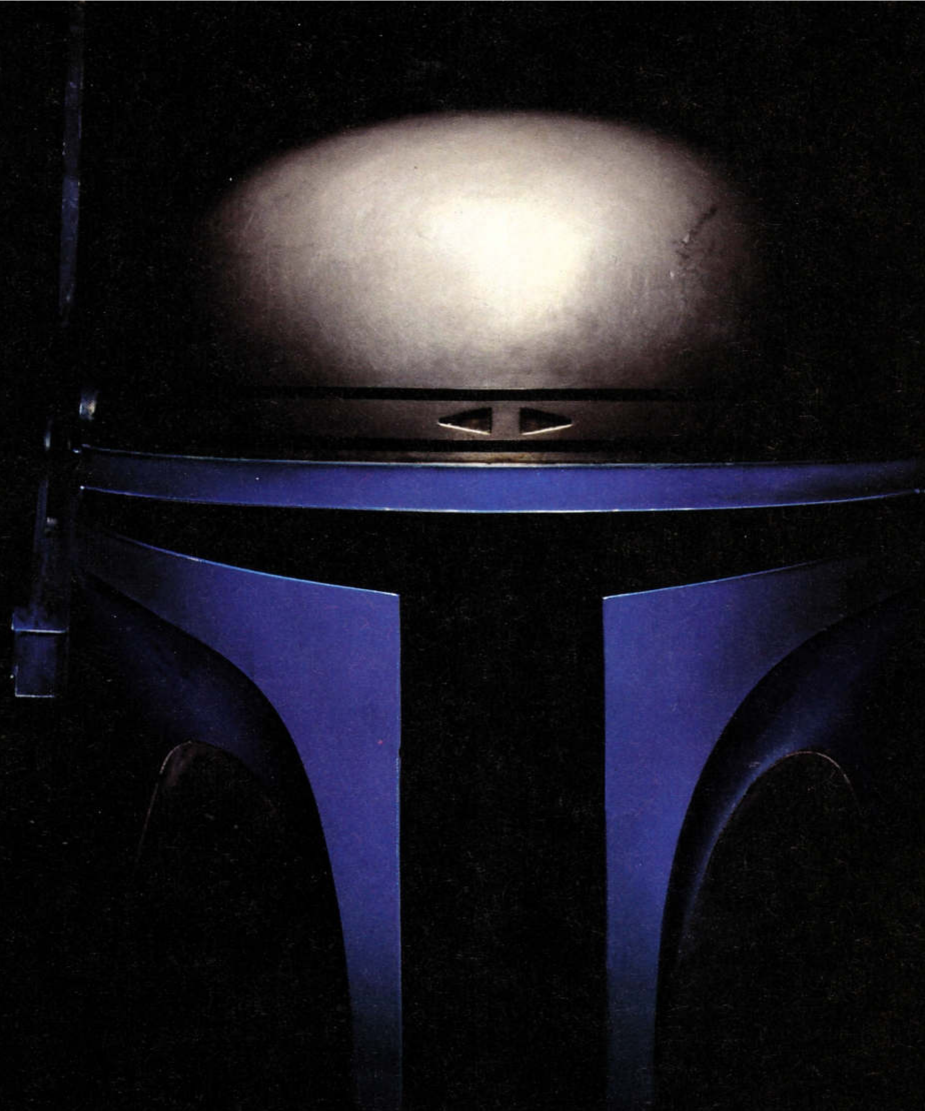
Zum Glück finden sich in den einzelnen Missionen genügend Checkpoints, bei denen Ihr auf Wunsch den aktuellen Fortschritt speichert. Die Aufträge führen Euch nicht nur rund um den Globus (u.a. China, USA und Georgien), sie decken auch die komplette Spionage-Palette ab: Infiltriert ungesehen Gebäude, beschafft Informationen, entführt einen Gegenspieler, befreit Geiseln und belauscht Unterhaltungen via Lasermikrofon – für Abwechslung ist gesorgt! *os*



XB Licht und Schatten: Sobald Ihr Euch in hellere Gefilde begebt, lauft Ihr Gefahr entdeckt zu werden – bleibt besser im Dunkeln!



XB Knifflig: Ständiges Schwanken des Visiers erschwert den Sniper-Schuss.



DIE JAGD IST ERÖFFNET

AB NOVEMBER 2002





STAR WARS
BOUNTY HUNTER™



JANUAR 2003

NINTENDO GAMECUBE™



NOVEMBER 2002

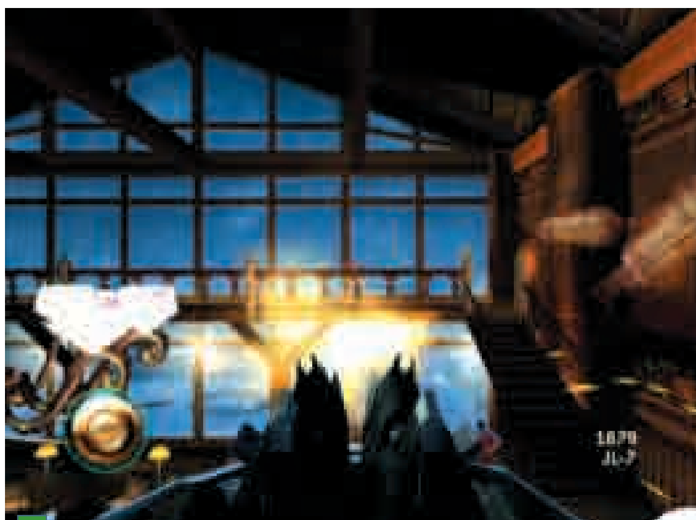
PlayStation®2

WWW.LUCASARTS.COM
WWW.STARWARSBOUNTYHUNTER.COM



Playstation 2 Xbox

James Bond 007 Nightfire



XB James-Bond-Style: An der Kanone eines Schneemobils (das von einer hübschen Agentin gesteuert wird) nehmt Ihr die Abkürzung durch ein Alpen-Chalet.



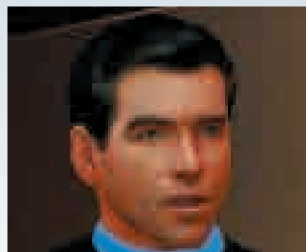
PS2 Tod im Treppenhaus: Wie aus den Kinofilmen gewohnt, verzichtet das Action-Abenteuer auf Blut – bei Bond wird klinisch sauber gestorben.

Electronic Arts ist der übermächtige Lizenz-Gigant im diesjährigen Weihnachtsgeschäft: Denn neben der gewohnten Verwurstung TV-bekannter Athleten in den diversen EA-Sports-Titeln haben die Amerikaner diesmal auch die wichtigsten Kinofilme der Saison im Programm. "Der Herr der Ringe: Die zwei Türme" und "Harry Potter: Die Kammer des Schreckens" dürften auf Leinwand wie im Laufwerk von Konsolen ihr Millionenpublikum finden – und auch den neuen 007 sollten Actionfreunde, zumindest in Spielform, nicht versäumen.

Das Original

Ihr seid Brosnan, Pierce Brosnan

Zum ersten Mal in einem 007-Spiel verkörpert Ihr bei "Nightfire" einen echten Film-Bond. Die Möglichkeit, Pierce Brosnan digital im Spiel abzubilden, ergab sich allerdings spät in der Entwicklung. Erst Mitte 2002 einigte sich EA mit dem smarten Iren – für wieviel Geld, ist nicht bekannt.



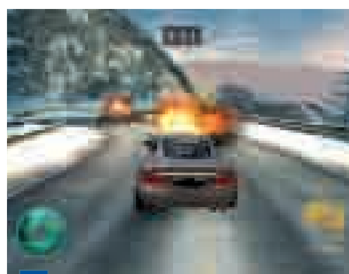
Geschüttelte Geschichte

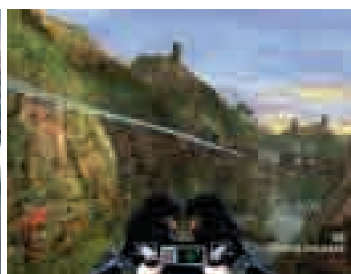
Zwar orientiert sich "007 Nightfire" nicht am aktuellen Bond-Streifen "Stirb an einem anderen Tag", Kenner des berühmten Agenten werden aber Déjà-vus am laufenden Band erleben. So ist der kriminelle Hauptcharakter Rafael Drake nach außen hin ein Gutmensch, der natürlich nichts anderes im irren Sinn hat, als von einer Raumstation aus die Erde mit etwas zusammengeklautem Uran ins Nirwana zu bomben. Zudem rekrutieren wie im Zelluloid-Vorbild Geheimdienste generell ihre Angestellten nach Körbchengröße: Klar, dass Eure Pierce-Brosnan-Textur reichlich Möglichkeiten zum Verbreiten smarter Anzüglichkeiten und leidenschaftlicher Küsse erhält. Allerdings ist das Suhlen in 40 Jahren 007-Einheitsbrei mehr freudige Erfahrung als leidvolle Langeweile: Schon der Beginn von "Nightfire" versetzt Euch in astreine Bond-Atmosphäre. Beim ersten Spiel werdet Ihr, noch bevor ein Menüpunkt wählbar ist, mit furioser Action konfrontiert – wie im Kino eben. Von einem Helikopter aus snipert Ihr auf einige Gaunerlimousinen, die eine französische Agentin durch halb Paris verfolgen, anschließend rast Ihr auf der Jagd nach einem Bombenlaster selbst durch die Seine-Metropole. Ist dieses simple Einstiegsszenario überstanden, startet der Bond-übliche Titel samt eigenem Song und etlichen durchs Bild tänzelnden Frauen-Silhouetten.

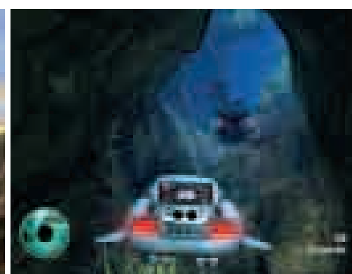
Elf Missionen lang spürt Ihr daraufhin dem durchgedrehten Öko-Aktivisten Drake hinterher: Auf seinem österreichischen Schloss ladet Ihr Euch mit einem Scharfschützengewehr im Anschlag selbst zu einer Party und einem nachfolgendem konspirativen Treffen ein, in Japan beschützt Ihr einen Verräter in dessen weitläufigem Landhaus und schleicht durch einen Büroturm, auf einem pazifischen Eiland infiltriert Ihr den geheimen Kommandostand des verrückten Weltvernichters. Letztlich steht Euch gar noch ein kleiner Space-Shuttle-Trip ins All bevor – "Moonraker" lässt grüßen.

Abwechslung ist Trumpf

Doch was wäre James Bond ohne seine Affinität zu wohl geformten Fahrgestellen und ausgefallenen Gefährten: Im Lauf Eures Abenteuers geht Ihr nicht nur auf Tuchfühlung mit bezaubernden Polygonkörpern jeglicher Haarfarbe, sondern vergnügt Euch auch am Steuer oder an der Kanone



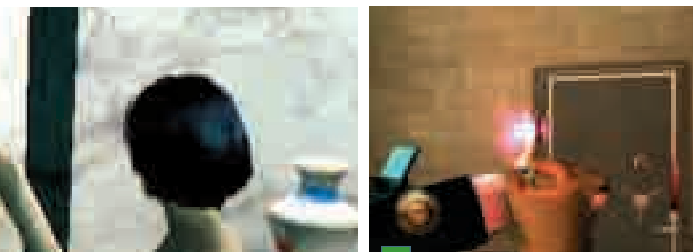




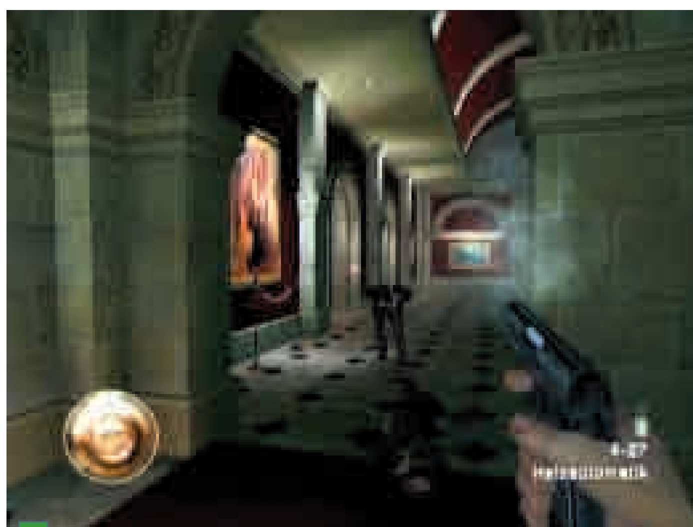
PS2 Missionen mit PS: In den Alpen jagt Ihr Raketen auf Bösewichte, über einer pazifischen Insel sitzt Ihr an der Kanone eines Ultraleichtflugzeugs, im umgebauten Q-Mobil tuckert Ihr durch pazifische Gewässer (von links).



XB Darf nicht fehlen: Wohlgeformtes Fleisch, das Euer Alter Ego anhimmelt.



XB Nicht ohne meine Gadgets: 007 nutzt seinen Uhrlaser zum Aufschmelzen der Tresorscharniere.



XB Elefant im Porzellanladen: Nachdem James einen Martini genossen hat, kämpft er sich mit den Waffen eines Mannes durch die Party des Oberschurken.

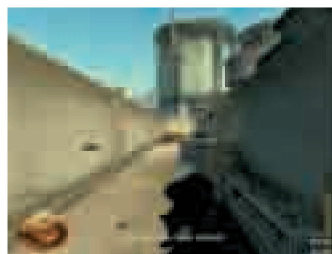
verschiedenster Fortbewegungsmittel. So rast Ihr im Q-getunten Aston Martin über verschneite Passstraßen, tuckert in dessen Unterwasservariante durch tropische Gewässer, brettert in einem Offroader über eine sandige Inselpiste, bedient bei halsbrecherischer Fahrt die Bordgeschütze eines Skidoos und eines Ultraleichtflugzeugs oder jagt an einer Riesenkanone Panzer und Jäger in die Luft.

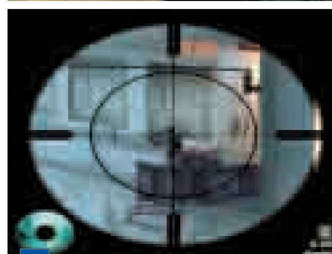
Agenten-Allerlei

Der Fokus von "Nightfire" liegt nichtsdestotrotz auf Waffen- und Gadget-Gebrauch aus der Ich-Perspektive. Allerdings sind Eure Überlebenschancen als blindwütiger Draufgänger bescheiden: Bond ist zwar ein toller Hecht, aber kein Superheld – Eure begrenzte Lebensenergie geht vor allem im Visier eines Scharfschützen flott gen Null, zudem gibt's keine Medi-Paks zu finden. Dafür ergattert Ihr hier und da zumindest eine kugelsichere Weste, die ein Weilchen Schutz bietet. Die meisten der elf Levels sind darüber hinaus in je drei bis vier kürzere Abschnitte eingeteilt, zu deren Anfang Ihr bei Ableben zurückgesetzt werdet – selbst auf Topagen-ten-Schwierigkeitsgrad hält sich so der Frust in Grenzen.

Ausdauer wird dennoch von Euch gefordert: Je nach Mission und Aufgaben geht Ihr mal in offensiver Lautstärke ans Werk, mal kämpft Ihr Euch Schritt für Schritt voran und snipert aus geduckter Haltung Wachen von ihren Posten. An der Wand entlang schleichen, hangeln, mit einem Enterhaken über Abgründe schwingen – Bond vertraut nicht nur auf ein üppiges Waffenarsenal, sondern auch auf seine Athletik und Qs pfiffige Spion-Spielereien. So zerstört Ihr mit Eurem Uhr-Laser Scharniere und Steuerchips, nutzt einen Palmtop, um Türcodes zu hacken oder setzt den Restlichtverstärker im modischen Sonnenbrillendesign auf die Nase.

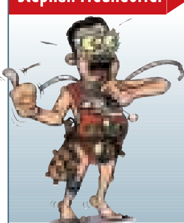
Wie bereits im Vorgänger "Agent im Kreuzfeuer" erhaltet Ihr für Bond-typische Aktionen (Gadget-Einsatz, Auto-Stunts) Sonderpunkte, die zusammen mit Euren restlichen Leistungswerten zum Schluss einer Mission abgerechnet werden. Je nach Zählerstand gibt's eine Edelmetall-Medaille und Ihr schaltet Zusatzfunktionen für Eure Waffen frei, zudem erhaltet Ihr Charaktere sowie Modi fürs Multiplayer-Spiel. *sf*





PS2 Das schwer bewachte Atomkraftwerk fordert einen flinken Finger.

Stephan Freundorfer



Aufregender als eine 007-DVD-Sammlung: Hatte mir der erste EA-Bond schon dank Abwechslung, schmucker Aufmachung und exzellenter Spielbarkeit gefallen, bringt mich das neueste Abenteuer noch mehr in freudige Erregung. Die Präsentation von "Nightfire" sucht seinesgleichen – allein für den Bond-typischen Vorspann haben es die Entwickler verdient, von der Queen in den Adel erhoben zu werden. Doch auch die weiteren zehn Levels bieten 007 in Höchstform: Durchsetzt von hervorragend synchronisierten sowie toll geschnittenen Zwischensequenzen und untermalt mit anschwellenden Variationen des Bond-Themas durchspielt Ihr ein Ego-Spion-Abenteuer, das vor Abwechslungsreichtum strotzt. Ballern, Schleichen, Gadgets anwenden, aber auch Fahren, Fliegen und an dicken Geschützen sitzen – Actionfreunde werden's lieben. Einige, wenige Negativpunkte gibt's dennoch anzumerken: Immer noch seid Ihr etwas zu flink durch das Abenteuer durch, zudem nerven und frustrieren einige Missionen immens (z.B. die dämliche Tauchfahrt, bei der kein Speicherpunkt existiert). Nichtsdestotrotz: Bond muss man haben, egal auf welcher Konsole.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	?
Via Linkkabel	–	–	?
Online	–	–	?
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 16 Jahre | **Preis:** ca. 60/70 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ✓ ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Eurocom, England
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.eurodltd.co.uk

Pro
+ brillante kinonahe Präsentation
+ abwechslungsreiche Missionen
+ zum Großteil hübsche Szenerien
+ atmosphärische Sounduntermalung

Contra
- manche frustrierende Levels
- immer noch etwas zu kurz

Alternativen:

PS2	**Medal of Honor Frontline** (89%, MAN!AC 07/02)
Xbox	**Medal of Honor Frontline** (Test auf Seite 105)
NGC	**Turok Evolution** (83%, MAN!AC 12/02)

007 Nightfire

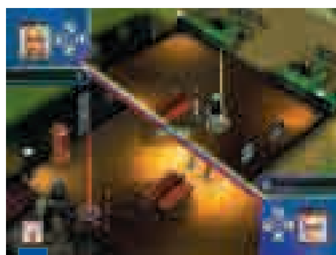
Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 85 %
87% Spielspaß

Xbox
Grafik 82 %
Sound 85 %
87% Spielspaß

Wunderbar inszeniertes Bond-Abenteuer mit viel Abwechslung und herrlicher Soundkulisse.



Die Sims


PS2 Schräge Sache: Das Bild wird bei zwei Spielern ungewöhnlich geteilt.


PS2 In Neubauten habt Ihr bei der Möblierung völlig freie Hand.

PS2 Züchtig: Nackte Tatsachen werden durch dicke Störbalken verhüllt.


PS2 Schwing das Tanzbein: Die Herrin des Hauses ist guter Laune und vergnügt sich deshalb auf Euren Wunsch hin gern – Ihr Gatte entspannt derweil mit einem Buch.

Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Januar 2003
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Edge of Reality, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ innovative Grundidee
+ überraschend handliche Steuerung
+ hübsche 3D-Optik
+ zahllose Optionen und Gags
+ witziger Mehrspieler-Modus

Contra
– Aufgabenbeschreibungen teils vage

Alternativen:
PS2: Theme Park World (84%, MAN!AC 02/01)
Xbox: keine erhältlich
NGC: Pikmin (91%, MAN!AC 07/02)

Die Sims

Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 72 %
86 % Spielspaß

Innovative Lebenssimulation mit unendlich vielen Möglichkeiten und gelungener Steuerung.

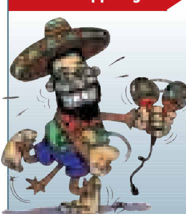
Auf PC längst Kult und die meistverkaufte Spieleserie der Welt, nehmen "Die Sims" jetzt Konsolenzocker ins Visier: Die innovative Lebenssimulation wurde auf der PS2 konsequent überarbeitet, um auch Joypad-Künstlern das wahre Leben schmackhaft zu machen.

Bei "Die Sims" spielt Ihr Gott: Auf dem Bildschirm seht Ihr Häuser, deren Bewohner ihren täglichen Gewohnheiten nachgehen, essen, arbeiten, faulenzen – das komplette Spektrum menschlicher Aktivitäten eben bis hin zur Toilettenbenutzung. Jeder Charakter hat seine eigenen Wesenszüge, Vorlieben und Abneigungen: Faule Sims lassen ihre Wohnung schon mal vergammeln, sind dafür aber vielleicht kontaktfreudig, während Ordnungsfanatiker sich durchaus als gesellschaftliche Mauerprimeln entpuppen können. Die Laune eines Sims hängt wiederum von Faktoren wie Spaß, Erschöpfung, Hygiene und Hunger ab. Hier kommt Ihr ins Spiel: Per Joypad steuert Ihr eine Markierung durch die Räume und klickt Gegenstände an, um einen Sim zu Interaktionen zu animieren. Überredet Ihn dazu, ein Buch zu lesen, Freunde anzurufen, zu Musik das Tanzbein zu schwingen oder ein erfrischendes Nickerchen zu machen – die Möglichkeiten sind schier endlos, solange die Person dazu in der Stimmung ist. Um sie aufzumuntern, könnt Ihr auch die Wohnungen aufpolieren: Kauft neue Möbel, tapeziert die Wände oder installiert unterhaltsame Freizeitgeräte, um den Bewohnern mehr Luxus zu gönnen. Vergesst darüber nicht, die Sims zum Verbessern ihrer Fähigkeiten zu animieren: Nicht jeder kann von Beginn an z.B. gut kochen oder kaputte Geräte reparieren, ohne Ausbildung sind verbrannte Mahlzeiten und schmerzhafte Elektroschocks schnell passiert.

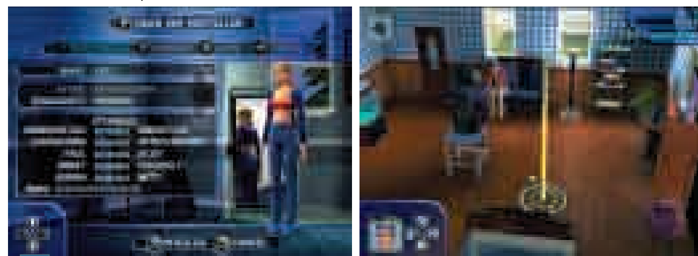
Weg vom Rockzipfel

Neben den göttlichen Aktivitäten in einer bereits laufenden Nachbarschaft agieren PS2-Götter in einem exklusiven Karriere-Modus: Hier begleitet Ihr einen neuen Sim durch verschiedene Lebensstationen. Um voran zu kommen, erfüllt Ihr vorgegebene Aufgaben: Zu Beginn wohnt Ihr noch bei Eurer Mutter, erst wenn Ihr ein Mindestmaß an Selbstständigkeit bewiesen und genug Geld geborgt habt, zieht Ihr in eine eigene Wohnung. Ist ein Job gefunden, arbeitet Ihr Euch langsam die Karriereleiter hoch und gönnt Euch immer bessere Räumlichkeiten, die z.B. durch Neudekoration einen Mindestwert erreichen müssen. Auch für zwei Spieler gibt's bei "Die Sims" was zu tun: In einem Museum tretet Ihr via Splitscreen zum Schnorrerwettkampf an – wer innerhalb eines Zeitlimits durch taktisch kluge Interaktionen wie Schmeicheln oder schnödes Betteln den Besuchern das meiste Geld entlockt, gewinnt. *us*

Ulrich Steppberger



Ich gestehe: Als bekennender Nicht-PC-Zocker hielt sich mein Kontakt mit den "Sims" bisher in engen Grenzen, dafür haben mich die virtuellen Lebensformen jetzt umso mehr in ihren Bann gezogen. Der Reiz, als kleiner Gott durch die Welt zu wandeln und Leute bei den banalsten Beschäftigungen zur Hand zu gehen, ist gewaltig. Die Entwickler wirkten wahre Wunder und fabrizierten eine fabelhafte Steuerung, mit der Ihr trotz komplexer Eingriffsmöglichkeiten schnell klar kommt. Konsolenzocker haben's sogar noch besser, denn erstmals wuseln die Sims in echtem 3D herum: Die Optik fällt zwar nicht extravagant aus, glänzt aber mit zahllosen kleinen Details, die Ihr fast alle manipulieren könnt. Dickstes Plus ist die neue Lebensgeschichte: Durch das Hinzufügen von 'Missionszielen' bleibt Ihr länger bei der Stange und kümmert Euch intensiver um Euren Sim, schließlich soll's ihm ja gut gehen – ärgerlich ist lediglich, dass Ihr aus Stimmungstiefs oft nur mit Mühe wieder herauskommt und einige Aufgabenstellung recht schwammig formuliert werden. Wer ein Spiel mit frischen Ideen sucht, kommt um "Die Sims" nicht herum.


PS2 Und ab ins Leben: Zuerst bastelt Ihr Euren Wunsch-Sim zusammen (links), dann geht's bescheiden los – in einer kleinen Bude mit nörgelnder Mama.

KOEI™

THQ®

Wenn ein Krieger mehr zählt als eine ganze Armee...

Der Taktik-Hit jetzt auch für die Xbox!

DYNASTY WARRIORS 3™



Produced by ω-Force

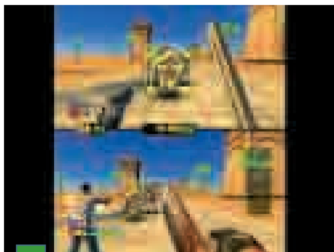
- Dynamischer Storyverlauf abhängig vom Hauptcharakter und Spielverhalten
- Vielfältige Spielmodi inklusive 2-Spieler-Kooperativ- und Versus-Modus
- Mehr als 40 spielbare Charaktere mit eigenen Cutscenes und individueller Sprachausgabe

Neue Features!

2 verschiedene Farbvarianten für die Charakterbekleidung! • Höhere Anzahl von Savegames! • Größere Auswahl an Schwierigkeitsgraden!



Serious Sam


XB Der Coop-Modus macht Laune, beim Deathmatch fehlen die Bots.

Genre: Actionspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		4	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 16 Jahre **Preis:** ca. 65 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
- **PS2** keine Umsetzung geplant
- **Xbox** Dezember
- **NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Croteam, Kroatien
Hersteller: Take 2
Website: www.croteam.com

Pro
+ zünftige Ballerei
+ große Levels und hunderte Feinde
+ auch kooperativ durchzuspielen

Contra
- Feinde wenig abwechslungsreich
- seichtes Spielprinzip
- billiger Deathmatch-Modus

Alternativen:

PS2	**Timesplitters 2** (90%, MAN!AC 11/02)
Xbox	**Timesplitters 2** (90%, MAN!AC 11/02)
NGC	**Timesplitters 2** (90%, MAN!AC 12/02)

Serious Sam

Xbox
Grafik 72 %
Sound 69 %
78% Spielspaß

Monsterschlachtfest in Ego-Perspektive: Leicht und lustig, aber abwechslungsarm.



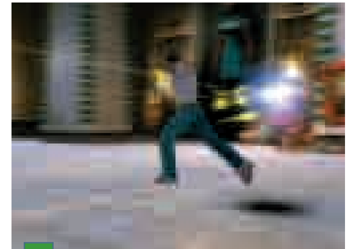
XB Nach einem Dutzend Levels wartet jeweils ein gewaltiger Endgegner auf Euch. Dieses gehörnte Ungetüm wird auf der großen Pyramide platt gemacht.

Die erste Xbox-Konvertierung eines PC-Bestsellers von Take 2 entzog sich noch unserem Urteil: Der deutsche Jugendschutz verbot eine Berichterstattung über den gewalttätigen Third-Person-Krimi "Max Payne". Nun folgt eine weitere Konsolen-Umsetzung eines nicht minder blutreichen PC-Spektakels: "Serious Sam" ist aber nicht umsonst ab 16 Jahren freigegeben und sollte auch keine Indizierung zu befürchten haben, denn das sinnfreie Geballer richtet sich ausschließlich gegen bizarre Monstrositäten und ist so absurd, das es nicht mal ein bayerischer Innenminister ernst nehmen könnte.

Unseriöser Spaß

Die südosteuropäischen Entwickler Croteam kupfern bei Charakter und Story ungehemmt ab: Sam – die muskulöse Dumpfbacke, durch deren Augen Ihr die Action erlebt – ist um Macho-Kommentare im Stile eines Duke Nukem nicht verlegen, die Aliens-überfallen-die-Erde-Story ist halb so intelligent wie Dieter Bohlens Lebensbeichte und das Tor, durch das der Held in die Vergangenheit reist, um nach dem Ursprung des ganzen Ärgers zu forschen, kennen wir von der Leinwand und RTL2.

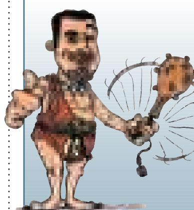
Kein Wunder, dass es Euch zunächst in ein antikes Ägypten-Szenario verschlägt. Doch statt Pharaonen und Fellachen treiben Euch von der ersten Sekunde an skurrile Monstren den Schweiß aus den Händen: Kopflose Untote schleudern Feuerbälle oder stürzen sich mit scharfen Bomben in den Händen auf Euch, Skelett-Vierbeiner und Horden von froschartigen


XB Die witzigen Zwischensequenzen bedienen sich bei allerlei Kinofilmen.

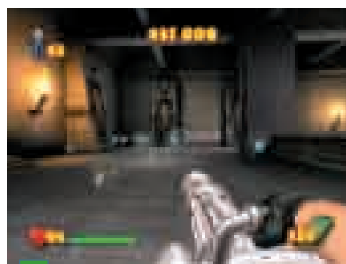
Biestern springen Euch an, riesige Skorpionwesen ballern mit wuchtigen MGs, hässliche Mechorganismen zünden eine Rakete nach der anderen. Ihr selbst rennt und ballert, was das Zeug hält bzw. die Magazine für Schrotflinte, Raketenwerfer, Mini-Gun oder doppelläufige Laserknarre hergeben. Zum Glück liegen reichlich Munition, Rüstung und Medi-Kits in den riesigen Arealen herum, zusammen mit Schatzkisten und Goldbeuteln. Die schlagen sich ebenso wie jeder getötete Gegner (wertvoller sind mehrere Opfer auf einen Streich) auf Eurem Punktekonto nieder – für je 100.000 Zähler gibt's einen Extra-Sam. Diese lassen Euch an Ort und Stelle Eures nicht seltenen Todes sofort wieder erscheinen, ohne dass Ihr auf den letzten Rücksetzpunkt zurückgreifen müsst.

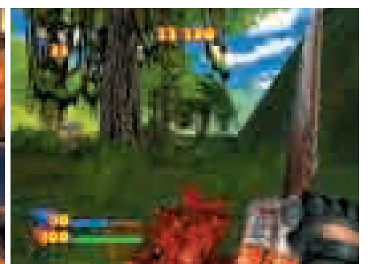
"Serious Sam" ist nichts anderes als ein Ego-Shooter, der – abgesehen von durchschnittlich 1,5 zu drückenden Schaltern je Mission (insgesamt sind's drei Dutzend) – das Genre auf seinen Grundgedanken reduziert: Ballern bis zur Sehnenscheidenentzündung. Alternativ dürft Ihr übrigens auch kooperativ zu zweit ran oder langweilt Euch zu viert im faden Deathmatch. *sf*

Stephan Freundorfer



Hirnlos glücklich: Keine Frage, "Serious Sam" besitzt so wenig Anspruch wie regionales Privatfernsehen. Allerdings sollte dieser Umstand Eure gute Laune in keiner Weise beeinträchtigen: Selten habe ich mich so vergnügt Level um Level durch tausendköpfige Horden immer gleicher Gegner gemetzelt, selten bin ich ohne Fluch auf den Lippen mit meinem Charakter stundenlang durch simpel designte Bauten und riesige Freiflächen gestiefelt. Hervorragend unterstützt wird die rasante Action durch den bei Gefahr anschwellenden Sound und die Geräusche der diversen Feinde. Ein Grafikfeuerwerk ist "Serious Sam" zwar nicht und auch die Bildrate sackt beizeiten ein, beeinträchtigen tut dies die Freude am Ballern aber wenig. Seicht, aber für eine gute Zeit mordsspaßig!




XB Die Designer meinen's gut mit Euch: Jede Menge Munition darf vor langwierigen Gefechten gegen Hunderte Monster gesammelt werden. Sind die Magazine wirklich mal leer, greift Ihr auf die klassische Motorsäge zurück (von links).

24 Stunden Online-Shoppen unter

www.primalgames.com

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

PLAYSTATION 2

Grundgerät	249,00
Grundgerät+Memory Card	284,99
Action Replay	49,99
Fernbedinung Sony Original	24,99
Auto Modellista	57,99
Aggressive Inline	59,99
Burnout 2	57,99



Blade 2	59,99
Commandos 2	49,99
Colin mcrae Rally 3	57,99
Das Ding	54,99
Dead or Alive 2	29,95
Der Anschlag	44,99
Der Schatzplanet	59,99
Drakan	59,95
DTM Race Driving	57,99
Dynasty Warrior 3	59,99
Ferrari F 355	49,95
Final Fantasy X	69,95
Formel Eins 2002	49,99
GTA 3 uncut	59,99



Guilty Gear x	59,99
Harry Potter Kammer des Schreckens	59,99
Head Hunter	59,95
Herr der Ringe	54,99
Hitman 2	59,99
Kelly Slater Pro Surfer	59,99
Kessen 2	59,99
King Field 4	54,99
Legend of Legaia 2 Duel Saga	59,99
Legend of Wrestling 2	59,99
Malice Kat´s Tale	56,99
Madden NFL 2003	59,99
Mat Hoffman´s Pro Bmx 2	59,99
Medal of Honor Frontline	59,99
Metal Gear Solid 2	49,95
Metropolismania	29,99



Micromachine	49,99
Myst 3	59,99
NBA Live 2003	57,99
Need for Speed Hot P. 2	59,99
Onimusha	29,99



Prisoner of War	56,99
Pro Evolution 2	59,99
Project Zero	44,99
Shox	59,99
Simpsons Skateboarding	59,99
Spiderman The Movie	59,99
Spyro enter the Dragonfly	54,99
Startrek Voyager	54,99
Star Wars Bounty Hunter	56,99
Street Hoop´s	59,99
Stuntman	59,99
Summoner 2	59,99
Terminator	59,99
Tekken 4	57,99
This is Football 2003	59,99
Tom Clany´s Ghost Recon	59,99
Tomb Raider ab Januar	59,99
Turok Evolution	49,99
Time Splitter 2	59,95
Vampire Night	59,95
Virtua Tennis 2	59,99
Way of the Samurai	59,99
Wizardry	59,99
World Rally Championship 2	59,99
X-Men Next Dimension	59,99

PLAYSTATION

PS ONE	89,95
Arc The Lad Collection	119,99
Fifa 2003	39,99
Final Fantasy VI	14,95
Final Fantasy IV+V	29,99
Metal Slug X	29,99
Harry Potter Kammer des Schreckens	39,99
Pro Evolution	29,99
Persona 2	69,99

GAME CUBE

Grundgerät Schwarz/Lila	199,00
Action Replay	44,99
Memory Card Original	19,99
Pad Lila/Schwarz	29,99
RGB-Kabel Original	29,95
Aggressive Inline	57,99
Beach Spikers	59,99
Bomberman Generation	59,99
Crash Bandicoot der Zorn des	59,99
Der Anschlag	59,99
Doshin the Gaint	49,99
Gauntlet	59,99
Harry Potter Kammer des Schreckens	59,99
ISS 2 Inter. Superstar Soccer 2	59,99



James Bond Agent im..	59,99
Lost Kingdome	59,99
Luigi´s Manson	59,99
Madden 2003 Oktober	59,99
Mario Sunshin	57,99
Mickey Magical Mirror	59,99
NBA Live 2003	59,99
NHL 2003	57,99
Pikmin	49,99
Rocky	59,99
Resident Evil	59,99
Spyro enter the Dragonfly	57,99
Star Wars Colne Wars	57,99
Star Wars Bounty Hunter	59,99
Starwars Rouge Leader	59,99
Stirb Langsam Vendetta	59,99
Super Smash Bros.	54,99
SSX Tricky	59,99
Tony Hawk 4	59,99
Turok Evolution	57,99
WWE Wrestelmania X8	62,99
Zoo Cube	59,99

X-BOX

Grundgerät+Jet Set Radio&Sega Gt	249,00



Diverses Zubehör	Call
Baldurs Gate Dark Alli.	61,99
BDFL Manager 2003	64,99
Blade 2	59,99
Bruce Lee	56,99
Buffy The Vampir Slayer	59,99
Colin MC Rae Rally 3	64,99
Commandos 2	69,00
Das Ding	56,99
Dead or Alive 3	59,99
Dead or Alive Volleyball	i.v.
Enclave	54,99
Fifa 2003	57,99
Fila World Tour Tennis	66,99
Halo	59,99
Herr der Ringe	56,99
Hitman 2	69,00
Hunter-The Reckoning	59,99
ISS 2 Inter. Superstar Soccer 2	66,99
Kelly Slater Pro Surfer	59,99
Malice Kat´s Tale	59,99
Mech Assault	59,99
Medal of Honor Frontline	58,99
Morrowind	59,99
NBA Live 2003 Nov.	59,99
Need For Speed Hot P. 2	59,99
NHL 2003	59,99
Prisoner Of War	64,99
Sega Gt	69,00
Silent Hill 2	59,99
Spiderman the Movie	64,99
Terminator	59,99
Time Splitter 2	69,00
Tom Clany´s Splinter Cell ende Nov.	66,99
Tom Clany´s Ghost Recon	59,99
Tony Hawk 4	66,99
Turok Evolution	67,99
Jet Set Radio Future	69,00
Legend of Wrestling 2	59,99
WWE Raw	66,99
X-Men Next Dimension	59,99

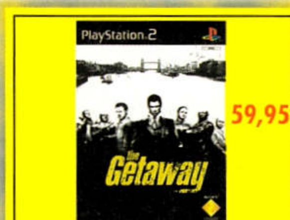
GAMEBOY ADVANCE

Grundgerät	99,99
Breath Of Fire 2	49,99
D&D Eye of the Beholder	49,99
DBZ Das Erbe des Goku	49,99
Driver 2	49,99
Duke Nuken Advance	44,99
Golden Sun	44,99
Lunar	54,99
Medal of Honor	59,99
Phantasy Star Collection	49,99
Super Ghouls&Ghosts	51,99
Tomb Raider Prophecy	49,99
Tactic Orgre	59,99
Yoshi´s Island	44,99

DVD VIDEO

PC CDROM

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM
ODER GREIFT ZUM TELEFON!

















Bestellung oder Vorbestellung unter :

02 34-9 16 06 30

PRIMAL GAMES
THE GAME SOURCE

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

www.primalgames.com
Email: info@primalgames.com

Versand per Nachnahme + 2,99 Porto + Post-NN(Zahlscheingebühr 3,99), Kreditkartenzahlung 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten. Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

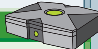
Der Herr der Ringe Die Gefährten

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: WXP Inc., USA
Hersteller: Vivendi Universal
www.wxp3d.com

USK-Rating  Preis: ca. 60 Euro

Xbox 

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D geplant: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

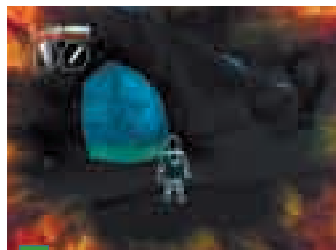
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

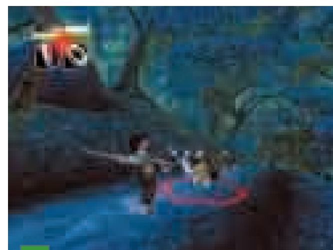
Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Kingdom Hearts (82%, MAN!AC 12/02)
Xbox Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 05/02)
NGC Starfox Adventures (89%, MAN!AC 12/02)

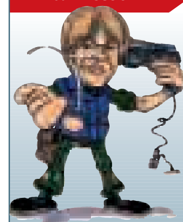
Xbox
Grafik 65 %
Sound 70 %
56 % Spielspaß

Hübsch verpackt: Standard-Genre-Kost mit langatmigem Leveldesign und tumben Kämpfen.


XB Mit dem Ring auf dem Finger lassen sich Geheimnisse entdecken.


XB Lock-On, Deckung, Parade – die Kämpfe bieten nur Standard-Kost.

Während Publisher Vivendi die US-Entwickler Surreal Software mit der PS2-Versoftung des ersten "Herr der Ringe"-Buchs beauftragt hat, versuchen sich deren Landsleute WXP Inc. an der Xbox-Version.
Vom Alten Wald über die Minen von Moria bis zum Fluss Anduin steuert Ihr Frodo (später auch Aragorn und Gandalf) grob am Inhalt der Buchvorlage angelehnt durch ein dröges Action-Adventure von der Stange. Dabei wurde die Buchhandlung zu Gunsten der Spieltiefe hier und da gestreckt: Im heimischen Auenland etwa erledigt der fleißige Herr Beutlin zunächst ein paar Gefälligkeiten für die Dorfbewohner (u.a. treibt Ihr Schweine in den Pferch), im Baumlabyrinth des tückischen Forstes gilt es Frodos drei Hobbit-Gefährten aufzustöbern. Der Schwerpunkt des Abenteuers liegt aber eindeutig auf unspektakulären Kämpfen: Ratten, Spinnen oder Orks schaltet Ihr per Knopfdruck auf, um ihnen in klassischer Angriff-Deckung-Manier, das virtuelle Leben auszufechten. Gelegentlich warten auch kleine Schalter- und Kombinationsrästel sowie die üblichen Kistenschiebereien auf Euch. Saurons Ring spielt ebenfalls eine wichtige Rolle: Wenn Frodo das heimtückische Schmuckstück überstreift, werden ihm geheime Bereiche zugänglich. *cg*

Colin Gäbel


Großer Name, wenig dahinter: Wer nach dem GBA-Reinfall eine Qualitätssteigerung bei Vivendis stationären Versoftungsversuchen erhofft hatte, wird bitterlich enttäuscht. Auch auf der Xbox entpuppt sich die gewichtige Romanvorlage als Fluch und Segen zugleich. Einerseits gelang es den Entwicklern, das Flair des Mega-Schinkens mit ordentlicher Optik sowie teils stimmungsvoller Musik einzufangen. Inhaltlich präsentiert sich das Epos andererseits als zähes 08/15-Action-Adventure von der Stange – Fließbandkämpfe, unübersichtliche Areale (Karte oder Radar sucht Ihr vergebens) und teils hanebüchene Story-Hüpfer inklusive. Besonders die zahlreichen Mini-Aufgaben ziehen das Abenteuer unnötig in die Länge. Genre-Greenhorns und vernarrte Fans testen's mal an.

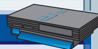
Der Herr der Ringe Die Gefährten

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Surreal, USA
Hersteller: Vivendi Universal
www.surreal.de

USK-Rating  Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2 

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D geplant: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

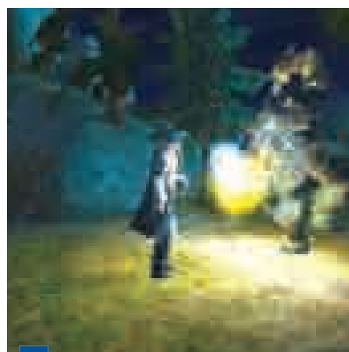
Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC November

Alternativen:
PS2 Kingdom Hearts (82%, MAN!AC 12/02)
Xbox Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 05/02)
NGC Starfox Adventures (89%, MAN!AC 12/02)

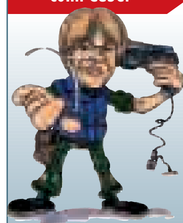
Playstation 2
Grafik 62 %
Sound 67 %
55 % Spielspaß

Strafferer Spielverlauf, mehr Designpatzer: Auch auf der PS2 enttäuscht Frodos Odyssee die Fans.

Eine Vorlage, zwei Teams, zwei Spiele, zwei Tests: Zwar orientierten sich die Entwickler der Xbox- und PS2-Version (WXP Inc. bzw. Surreal Software) an denselben Vorgaben, dennoch fällt Ihre virtuelle Interpretation des ersten 'Ring'-Schmökers in einigen Punkten unterschiedlich aus.
So deckt sich etwa die Sony-Reiseroute von Frodo mit der auf dem Microsoft-System. Auch der jeweilige Weltenaufbau ist – trotz deutlicher grafischer Unterschiede – auf beiden Konsolen größtenteils identisch. Zudem betrachtet Ihr die gleichen Rendersequenzen und lauscht derselben (in unseren Versionen noch englischen) Sprachausgabe.
Die Unterschiede finden sich folglich eher im Detail. "Drakan"-Erfinder Surreal verzichtet etwa auf einen Multifunktionsknopf: Nähert sich der gerade aktive Spielheld beispielsweise einer unverschlossenen Kiste, wird diese automatisch geöffnet. Auch wurde das Abenteuer – vor allem im Anfangslevel Hobbingen – um einige unwichtige Sidequests erleichtert: Das im obigen Test erwähnte Schweinehüten etwa bleibt PS2-Halblingen erspart. Im Gegenzug werden Euch andere Aufgaben deutlich schwerer gemacht: Könnt Ihr z.B. bei Frodos Xbox-Heimatflucht nahezu gefahrlos an den Schwarzen Reitern vorbeispazieren, haben die Ringgeister auf Sonys 128-Bitter ein schon zu wachsames Auge auf Euch. Da erfreut es, dass die freie Speicherfunktion übernommen wurde. *cg*


PS2 Gandalf rückt Saurons Gefolgschaft bevorzugt mit Magieattacken zu Leibe.


PS2 Buchgetreu: Plärrbarde Tom Bombadil lehrt Frodo ein nützliches Lied.

Colin Gäbel


Dass Publisher Vivendi gleich zwei Teams mit der 'Ringe'-Adaption beauftragt hat, kann nur mit Termindruck zu erklären sein. Trotz optischer Unterschiede und einer Handvoll konzeptioneller Veränderungen bietet die PS2-Version nämlich in etwa den gleichen Inhalt wie das Xbox-Pendant. So finde ich es zwar löblich, dass Surreal einige der überflüssigen Unteraufgaben herausgekürzt hat, daraus resultieren aber teils haarsträubende Scripting-Fehler – sprich Brüche in der Ablauflogik. Zudem haben Sony-Jünger mit dezent hakeligerer Steuerung sowie verspätetem Grafikaufbau zu kämpfen. Insgesamt spielt sich die Microsoft-Fassung einfach einen Tick flüssiger (wenn auch langatmiger), wirklich empfehlen kann man das tranige Action-Adventure aber auf keinem System.

MEDIA GAMES















Berlin Tegel

An- und Verkauf!

Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

(nähe UBhf Alt-Tegel)

(Preise gelten auf gebrauchte Spiele)

Play Station 2

Konsole NEU	aAnfrage
Konsole Gebr.	aAnfrage
Sony Memory Card	€ 39,95
Collin Mc Rae 3	€ 49,95
Pro Evolution S. 2	€ 49,95
Timsplitters 2	€ 49,95
GTA: Vice City	€ 49,95
FIFA 2003	€ 44,95
Formel Eins 2002	€ 44,95
Kingdom Hearts NEU	€ 59,95
Harry Potter 2 NEU	€ 59,95
Dragonball Z NEU	€ 59,95
Bomberman NEU	€ 59,95
Getaway NEU	€ 59,95
Herr der Ringe NEU	€ 59,95
RTL Skisp.2003 NEU	€ 59,95
Spyro Enter the NEU	€ 59,95
Tony Hawk 4 NEU	€ 59,95
Bond Nightfire NEU	€ 59,95
Ratchet & Clank	€ 49,95
BDFL Manager 2003	€ 49,95
Final Fantasy 10	€ 49,95

+ ca. 350 weitere Titel

Microsoft XBox

Konsole NEU	aAnfrage
Konsole gebr.	aAnfrage
BigBen XS Pad	€ 19,95
Projekt Gotham	€ 29,95
Oddworld Munch	€ 29,95
Turok Evolution	€ 29,95
Halo	€ 39,95
Blinx	€ 49,95
Collin Mc Rae 3	€ 49,95
FIFA 2003	€ 49,95
Medal of Honor NEU	€ 59,95
Morrowind NEU	€ 59,95
Splinter Cell NEU	€ 59,95
SEGA GT 2002	€ 49,95
Unreal Champ. NEU	€ 59,95
Dark Angel NEU	€ 59,95
Bond Nightfire NEU	€ 59,95
Herr der Ringe NEU	€ 59,95
Tom Clancy: GR NEU	€ 59,95
Harry Potter 2 NEU	€ 59,95
SW:Jedi Outc. NEU	€ 59,95
Formel Eins 2002	€ 29,95

+ ca 120 weitere Titel

Nintendo Game Cube

Konsole Neu	aAnfrage
Konsole gebr.	aAnfrage
BigBen Soft Touch	€ 14,95
Mario Sunshine	€ 49,95
Resident Evil	€ 49,95
Eternal Darkness	€ 49,95
Turok Evolution	€ 39,95
Medal of Honor NEU	€ 59,95
Sega Soccer Slam	€ 49,95
FIFA 2003	€ 49,95
Beach Spikers	€ 49,95
Die Hard Vend. NEU	€ 59,95
Starfox Adv. NEU	€ 59,95
Super Smash Bros.	€ 39,95
Spiderman	€ 39,95
Pikmin	€ 39,95
Harry Potter 2 NEU	€ 59,95
Mario Party 4 NEU	€ 59,95
Phantasy Star NEU	€ 59,95
Spyro NEU	€ 59,95
Godzilla NEU	€ 59,95
Barbarian NEU	€ 59,95

+ ca. 80 weitere Titel

Sega Dreamcast

Konsole Neu +3 Sp.	€ 89,95
Konsole gebr.+1 Sp.	€ 59,95
Sega Controller	€ 9,95
Sega VMU (MC)	€ 12,95
NEUE VERSCHWEIßTE SP.:	
Next Tetris	€ 14,95
Spawn	€ 19,95
Record of Lodoss	€ 29,95
102 Dalmatiner	€ 29,95
Alone in the Dark	€ 29,95
Shenmue	€ 39,95
Sega GT	€ 19,95
Silver	€ 19,95
Dead or Alive 2	€ 39,95
Tony Hawk 2	€ 19,95
Tomb Raider 5	€ 19,95
Virtua Tennis	€ 19,95
Evil Dead	€ 29,95
MSR	€ 19,95
Soul Calibur	€ 39,95
Evolution 2	€ 39,95

+ ca. 200 weitere Titel

Play Station 1

PSX+um... gebr.	€ 69,95
PSone+um... gebr.	€ 79,95
Final Fantasy 7o.8 je	€ 24,95
Driver 2	€ 19,95
Breath of Fire 3o.4 je	€ 19,95
Dragonball Z	€ 29,95
Dragonball FinalBout	€ 29,95
Crash Band. 1,2,3 je	aAnfrage
Spyro 1,2,3 je	aAnfrage

+ ca. 750 weitere Titel

Nintendo 64

Konsole gebr.+Sp	€ 39,95
Paper Mario	€ 49,95
Mario Party 1,2,3	aAnfrage
Zelda 1,2	aAnfrage
Mario Kart	€ 29,95
Mario Tennis	€ 29,95
Banjo Kazooie 1,2	aAnfrage
Perfect Dark	€ 49,95

+ ca. 200 weitere Titel

Game Boy Advance

GBA gebr. +Spiel	aAnfrage
Super Mario Land	€ 39,95
Golden Sun	€ 39,95
Yoshi's Island	€ 39,95
Dragonball Legend of	€ 44,95
Harry Potter 1,2	aAnfrage
Street Fighter	€ 19,95
Wer wird Millionär	€ 39,95
Rayman	€ 19,95

+ ca. 130 weitere Titel

Game Boy Color

GBC gebr. +Spiel	aAnfrage
Zelda Blau/Rot je	€ 39,95
Harry Potter 1,2 je	aAnfrage
Die Völker Land der	€ 29,95
Harvest Moon 2	aAnfrage
Lufia	€ 39,95
Metal Gear Solid	€ 29,95
Star Wars Racer	€ 19,95
Driver 1,2 je	€ 29,95

+ ca. 150 weitere Titel

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Spielelisten an!!!

Wir reparieren Ihre Spiele-konsole!

Wir führen noch viele SEGA Dreamcast Spiele

24 Stunden Online:

www.media-games.net

Ab 150 Euro übernehmen wir sämtliche Versandkosten.

Alt-Tegel 11 - 13507 Berlin

Bestell-Hotline:

Unser Laden ist Geöffnet von:

MO-FR 10-20 UHR
SA 10-16 UHR

Tel.:030/43776555

Druckfehler vorbehalten

Big Mutha Truckers



PS2 Jeder Jackson-Spross hat sein persönlich gestaltetes Fahrerhaus.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✓ Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Dezember
Xbox Dezember
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Eutechnyx, England
Hersteller: Empire
Website: www.empireinteractive.com

Pro
- umfangreiches Streckennetz
- pfiffige Redneck-Atmosphäre
- gelungene Radio-Untermalung

Contra
- Slang-Dialoge teils schwer verständlich
- Trucks steuern sich träge
- schlichter Handelsaspekt

Alternativen:
- PS2: 18 Wheeler: American Pro Trucker (69%, MAN!AC 02/02)
- Xbox: keine erhältlich
- NGC: 18 Wheeler: American Pro Trucker (70%, MAN!AC 08/02)

Big Mutha Truckers

Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 78 %
75 % Spielspaß

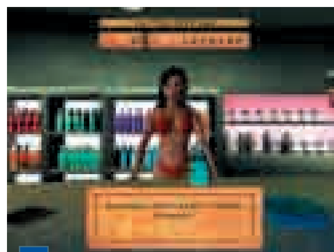
Urige Mischung aus einfacher Wirtschaftssim und Truckfahrten, auf Dauer etwas fade.



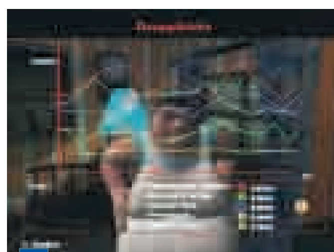
PS2 Kritische Lage: Respektlose Bikergangs versuchen immer wieder, Euren Truck zu kapern – schüttelt den Grobian runter, bevor er beim Fahrerhaus ankommt.

In tiefsten Süden der USA geht's rund: Momma Jackson führt die Spedition "Big Mutha Truckers" mit eiserner Hand und spannt auch ihre vier Redneck-Sprösslinge in den Betrieb mit ein. Nun will die altgewordene Tyrannin auf ihre späten Tage den Ruhestand genießen und die Firma dem Nachwuchs vermachen. Um zu entscheiden, welches ihrer vier Kinder den Chefsessel erben wird, setzt sie den begehrten Posten kurzerhand als Siegpreis in einem Wettbewerb aus: Wer innerhalb von 60 Tagen durch geschicktes Handeln am meisten Kapital einfährt, bekommt die Spedition.

Habt Ihr Euch für eins der vier Landeier entschieden, schwingt Ihr Euch in Euren Lieblingstruck und geht auf Tour: Neben der heimatlichen Firma gelangt Ihr im Landstraßennetz zu fünf Städten, in denen Ihr Handel treiben könnt – darunter das Las-Vegas-Imitat Greenback oder die Küstenmetropole Salt Sea City (San Francisco lässt grüßen).



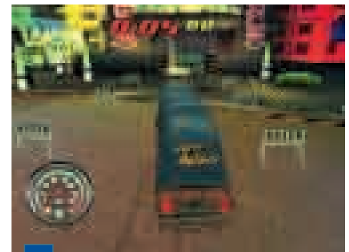
PS2 Wenig Textil, viel Wissen. Die Barbedienungen geben wichtige Tipps.



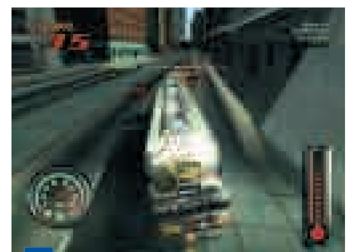
PS2 Zwischendurch lohnt ein Abstecher in die Zentrale: Dort vergleicht Ihr Kontostände und Preisverläufe.

Handeln mit Hirn

Vor Ort informiert Ihr Euch in der Bar, wo welche Güter gerade am begehrtesten sind, nehmt Kredite auf oder wagt ein Spielchen am einarmigen Banditen. In der Werkstatt füllt Ihr den Tank auf, lasst Schäden beheben, gönnt Euch verbesserte Ausrüstung und wechselt den Anhänger: Wer Milch kutschieren will, braucht einen Tank, Handys oder Kohle wiederum gehören auf einen Tieflader. Habt Ihr im Laden Eure Ware besorgt, geht's wieder auf den Asphalt: Dank Navigationssystem tuckert Ihr zum nächsten Ziel und plagt Euch mit den Gefahren der Landstraße. Trödelnder Zivilverkehr hält Euch auf, fiese Bikergangs wollen schon mal Euren Laster kapern, die Polizei schließlich kann Raser gar nicht ausstehen – achtet außerdem drauf, dass Unfälle und Spritmangel nicht zum jähen Reiseende führen. Für Auflockerung im täglichen Handelsgeschäft sorgen Geschicklichkeitstest beim Einparken am Ende der Fahrt, Euch zu Wettrennen herausfordernde Rivalen sowie Spezialaufträge: Diese werden Euch gelegentlich angeboten oder können unabhängig vom sonstigen Geschehen absolviert werden – je nach Auftraggeber sollt Ihr z.B. innerhalb eines Zeitlimits eine vorgegebene Zahl Autos demolieren, eine wertvolle Fracht auf der Tour regelmäßig mit Hilfe umgefahrener Hydranten kühlen oder per flotter Knöpfchenhämmerei ein Truck-Tauziehen gewinnen. *us*

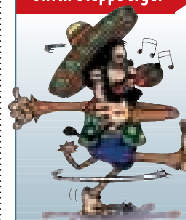


PS2 "18 Wheeler" lässt grüßen: Am Fahrtende wartet eine Parkübung.



PS2 Heiße Sache: Trefft den anvisierten Hydranten, um die Ware zu kühlen.

Ulrich Steppberger



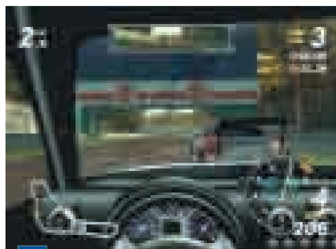
Gut kopiert ist halb gewonnen: "18 Wheeler" fungierte unübersehbar als Vorbild für "Big Mutha Truckers" – Eutechnyx packte aber erfreulicherweise auch eigene Ideen rein. Der Handelsteil fällt angenehm unkompliziert aus und hilft der gemütlichen Landstraßentuckerei in Sachen Langzeitmotivation auf die Sprünge. Auch die eingestreuten Spezialaufträge und Kleinigkeiten wie Rivalen oder Parkübungen sorgen für ausreichend Beschäftigung und Abwechslung von eintönigen Fahrten. Das von "GTA" inspirierte Radio und die skurrile Südstaaten-Optik fügen sich nahtlos in den klar überdurchschnittlichen, aber weitgehend unspektakulären Eindruck ein. Wer Abwechslung vom üblichen Rasereinerlei sucht, wagt eine Probefahrt für Momma Jackson.

Total Immersion Racing



XB Willkommene Hilfen: Richtungspfeile weisen Euch auf Kurven hin, an den Reifenspuren auf dem Asphalt erkennt Ihr zudem die idealen Anbremspunkte.

Im Rennspielsektor drängeln sich zahlreiche Konkurrenten, doch Empire fand mit "Total Immersion Racing" tatsächlich noch eine Flitzergattung, die bislang eher unterrepräsentiert ist: Als wackerer Sportwagen-Pilot schwingt Ihr Euch in den drei Rennklassen GT, GTS und Pro hinter das Steuer hochgezüchteter Boliden. Auf zwölf originalen Strecken wie Monza, Silverstone oder dem (alten) Hockenheimring geht's dann um den Sieg: Fahrt Ihr Einzelrennen, treten nur Gegner der gewählten Klasse an. Bei der Karriere tummeln sich bis zu achtzehn Flitzer aller Kategorien auf dem Asphalt, zudem merken sich Konkurrenten Eure Rempler und revanchieren sich später unter Umständen dafür. Alternativ arbeitet Ihr Euch bei den Herausforderungen hoch: In Kurzmeisterschaften ergattert Ihr neue Fahrzeuge und Rennstrecken.
All dies macht dank hinreichend anspruchsvoller Steuerung und flüssiger Grafik soliden Spaß, wird aber arg bieder und mit einem Mangel an Innovation präsentiert. Trotzdem, für Sportwagenfans lohnt sich eine Proberunde. *us*



PS2 Den praktischen Rückspiegel gibt es nur in den Innenansichten.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Razorworks, England
Hersteller: Empire Interactive
www.empireinteractive.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	**Le Mans 24 Stunden** (84%, MAN!AC 08/01)
Xbox	**Project Gotham Racing** (90%, MAN!AC 04/02)
NGC	**F1 2002** (77%, MAN!AC 10/02)

Playstation 2 – Grafik 72 %, Sound 63 % – **68 % Spielspaß**

Xbox – Grafik 70 %, Sound 64 % – **68 % Spielspaß**

Kompetente, aber unspektakuläre Sportwagensimulation mit ordentlicher Streckenzahl.

Rally Fusion: Race of Champions

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Climax, England
Hersteller: Activision
Website: www.climax.co.uk

Pro
+ viele unterschiedliche Wettbewerbe
+ nette Details am Pistenrand
+ CPU-Gegner fahren im Splitscreen mit

Contra
– Karriere-Modus langatmig
– Ladezeiten auf Dauer nervig
– Co-Pilot wenig hilfreich

Alternativen:
PS2: Colin McRae Rally 3 (89%, MAN!AC 12/02)
Xbox: RalliSport Challenge (85%, MAN!AC 04/02)
NGC: Pro Rally 2002 (78%, MAN!AC 12/02)

Rally Fusion

Playstation 2: 74% Spielspaß — Grafik 77 %, Sound 70 %
Xbox: 75% Spielspaß — Grafik 75 %, Sound 70 %

Umfangreiche Rallye-Flitzerei mit vielen Rennvarianten, aber mit etwas wenig Biss.

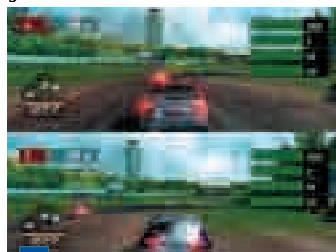


XB Vorteil Xbox: Auf der Microsoft-Konsole befinden sich zwei Kontrahenten mehr auf der Piste, außerdem dürft Ihr im Splitscreen zu viert ran.

Nachdem Offroad-Rasereien diese Wintersaison das absolute Modethema sind, darf auch Activision nicht mit einem eigenen Kandidaten fehlen: "Rally Fusion" fährt allerdings nicht so streng in der Simulationsschiene wie die meisten Konkurrenten, sondern will Euch eher die zahlreichen Varianten des Rallyesports nahe bringen. Im Mittelpunkt steht das namensgebende "Race of Champions", bei dem Ihr – wie z.B. von den Super Special Stages eines "Colin McRae" bekannt – auf dem Rundkurs von Gran Canaria um die Bestzeit rast. Allerdings kämpft Ihr nicht direkt gegeneinander, sondern startet auf der Piste um eine halbe Runde versetzt, damit Ihr Euch nicht ins Gehege kommt.

Multitalent gefragt

Wer sich ausgetobt hat, nimmt die 'Challenge' auf: In drei Leistungsklassen arbeitet Ihr Euch durch eine ausgewachsene Pilotenkarriere mit allerlei unterschiedlichen Rennherausforderungen. Neben normalen Rallyes, bei denen Ihr alleine gegen die Uhr kämpft, stehen auch Wettbewerbe gegen drei (PS2) bzw. fünf (Xbox) CPU-Konkurrenten auf dem Programm. Nicht fehlen dürfen Fahrübungen in einem Stadion, bei denen Ihr Euch fehlerfrei durch Tore schlängeln oder einparken sollt. Für Abwechslung sorgen Bergrennen und Herausforderungen, bei denen Ihr z.B. innerhalb eines Zeitlimits den nächsten Checkpoint erreichen müsst oder der letzte am Ende der Runde ausscheidet. Insgesamt saust Ihr über rund zwei Dutzend Kurse in acht Szenarien und erlebt alle Wetterbedingungen von heißem Wüstenklima bis Regensturm. Je nach Spielvariante habt Ihr zwischendurch ein paar Minuten Zeit, um Schäden zu beheben und Umstellungen am Wagen-Setup zu machen, auf Wunsch lässt sich sogar der Co-Pilot tauschen. *us*

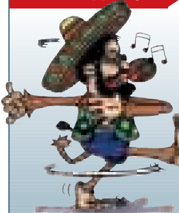


PS2 Je nach Wettbewerb sind auch im Splitscreen CPU-Karren dabei.



XB Auf den Stadionkursen werden Eure Fahrkünste hart geprüft.

Ulrich Steppberger

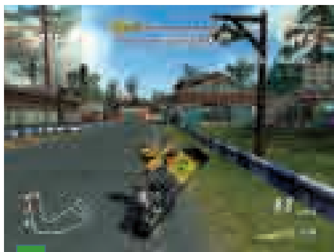


So richtig will der Funke bei "Rally Fusion" nicht überspringen, obwohl im Spiel eigentlich alles drin ist: Die Rennvarianten bieten eine Menge Abwechslung, die Kurse (insbesondere die Hauptstrecke in Gran Canaria) sind grafisch ansehnlich ausgefallen und überzeugen mit hübschen Wettereffekten. Auch die auf Simulationsballast verzichtende Steuerung gefällt. Trotzdem bleibt der Eindruck, dass die Entwickler am Schluss die Lust an ihrem Produkt verloren haben: Wieso z.B. der Co-Pilot manchmal einfach stumm bleibt, ist rätselhaft. Und im Karriere-Modus müsst Ihr oft altbekannte Abschnitte immer wieder befahren, um endlich eine neue Kleinigkeit freizuschalten – auf Dauer ziemlich nervig. Ein strafferer Ablauf wäre hier sinnvoller gewesen.



PS2 Die Wegweiser am oberen Bildrand solltet Ihr beachten: Fahrt Ihr nämlich gegen andere Autos oder im Einsitzer, bleibt der Co-Pilot stumm.

Furious Karting


XB Tricks wie das Zweiradfahren erfordern gutes Timing.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 6 **Preis:** ca. 70 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Digital
✓ 60Hz ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Januar 2003
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Babylon Software, Frankreich
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ abwechslungsreiche Szenarien
+ angenehm unkindische Aufmachung
+ originelle Einfälle im Karriere-Modus

Contra
- Grafik kommt öfters ins Stottern
- Steuerung reichlich simpel
- obskure Freischaltlogik der Extras

Alternativen:
PS2: **Looney Tunes Space Race** (71%, MAN!AC 03/02)
Xbox: **Mad Dash Racing** (61%, MAN!AC 05/02)
NGC: **keine erhältlich**

Furious Karting
Xbox
Grafik 70 %
Sound 68 %
74% Spielspaß

Spaßige Kart-Raserei mit einer Handvoll witzigen Details und leichten Grafikmängeln.

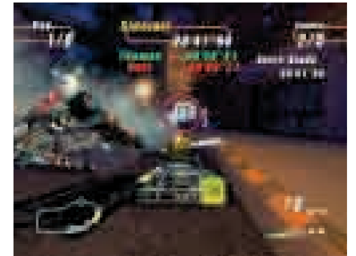


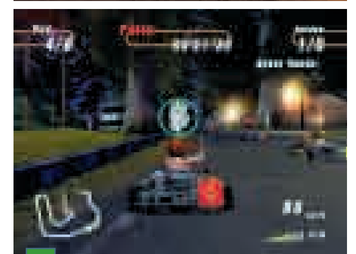
XB Zum Glück ist schon Ladenschluss: Das imposante Kaufhaus ist mächtig groß und bietet das interessanteste Szenario in "Furious Karting".

Next-Generation-Systeme werden zwar reichhaltig mit Rennspielen bedient, die Funracer-Sparte bleibt allerdings in letzter Zeit erstaunlich unterbesetzt: Diesen Umstand will Infogrames zumindest für die Xbox ändern und schickt deshalb "Furious Karting" auf die Piste.
Wer befürchtet, mit quietschbunten und kindischen Cartoonfiguren konfrontiert zu werden, darf aufatmen: Die flotte Flitzerei ist zwar von Genregrößen wie "Mario Kart" inspiriert, bekam aber ein angenehm Erwachsenen-kompatibles Outfit verpasst. Neben üblichen Rennvarianten wie Einzelrennen für maximal vier Teilnehmer oder dem Zeittraining zum Kennenlernen der über 25 Kurse spielt sich das Geschehen vor allem im Karriere-Modus ab: Dabei erwartet Euch nicht einfach eine schnöde Abfolge von Wettbewerben, statt dessen beeinflusst Euer Abschneiden und Verhalten das Geschehen und den Verlauf der Geschichte.

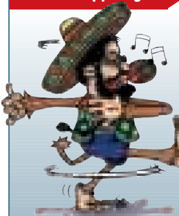
Mit Vollgas zum Sieg

Anfangs entscheidet Ihr Euch für einen Fahrer aus zwei rivalisierenden Teams, danach legt Ihr los. Natürlich geht's meist um die beste Platzierung, doch nicht nur die Punktetabelle ist ausschlaggebend. Fahrt Ihr erfolgreich, steigt die Grundschnelligkeit, aber auch Euer 'Spaßfaktor': Je höher dieser Wert ausfällt, desto besser gelingen Kunststücke nach Rampensprüngen oder Fahrten auf zwei Rädern – wichtig wird dieses Können, wenn Konkurrenten Euch zu Trickwettbewerben herausfordern.
Hinterhältig geht's auch: Mit Eurer treuen Baseballkeule und aufsammelbaren Extras wie Ölkannen oder Sprengkörpern setzt Ihr der Konkurrenz zu. Erwischt Ihr Leute des anderen Teams, steigt Euer Karma und Ansehen. Zieht Ihr aus Versehen einem Kollegen eins über den Schädel, sinkt die Stimmung – außer Ihr entschuldigt Euch schnell per Knopfdruck. *us*

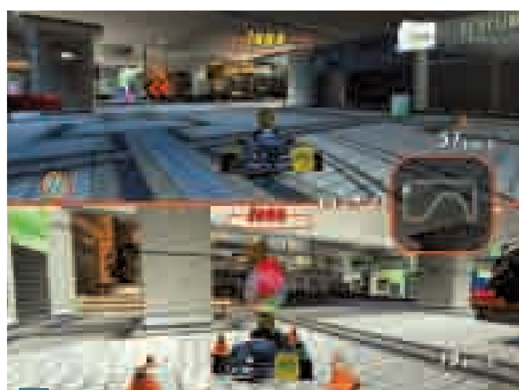



XB Zeichensprache: Haut zu (oben) oder entschuldigt Euch.

Ulrich Steppberger



Langsam wurde es auch Zeit, dass Xbox-Rennspieler ihre eigene gute Spaßvariante bekommen: "Furious Karting" ist kein Kandidat für den Genre-Thron, macht seine Sache aber ordentlich und sorgt mit genug eigenen Ideen für einen frischen Windhauch. Der Karriere-Modus gefällt trotz banaler Story mit gutem Umfang und dem Einfluss, den Ihr durch Eure Fahrweise auf die Geschichte habt. Auf einigen Kursen bewundert Ihr zudem die gelungene Einbindung außergewöhnlicher Umgebungen, allerdings drückt die mäßige Technik auf die Stimmung: Selbst bei wenigen Fahrern auf dem Bildschirm gibt's immer wieder Ruckler, die aber zum Glück den Spielablauf nicht weiter stören. Für spaßige Flitzereien alleine oder mit Freunden ist "Furious Karting" ein guter Tipp.


XB Beim 'Jam Battle' kämpft Ihr um eine CD: Der Besitzer zwingt den anderen Spielern seine Musik auf.


XB Zu viert ist's spielbar, allerdings krebst die Bildrate auf einem mäßigen Niveau herum.

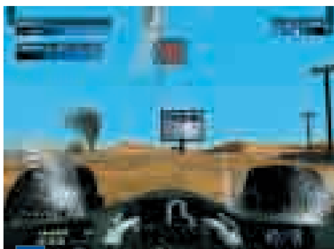
Speed Challenge



NGC Krisenherd Kurve: Dank der biestigen Handhabung Eurer Zukunftsflunder wird jedes größere Lenkmanöver zum potenziellen Unfallrisiko.

Ubi Soft beweist Mut und lässt den Ex-Formel-1-Weltmeister Jaques Villeneuve trotz chronischer Erfolglosigkeit ein Rennspiel gestalten: Bei "Speed Challenge" brettert jeder Pilot mit dem gleichen futuristischen PS-Monster los, bei dem Reparatur und Reifenwechsel magisch während der Fahrt erfolgen. Die Raserei führt Euch über elf Rennstrecken, die in Metropolen wie London, Paris und Montreal liegen oder sich durch das weitläufige Ägypten erstrecken. Neben Einzelrennen lockt vor allem die Weltmeisterschaft, in der Ihr durch Eure Erfolge neue Spezialwettbewerbe freischaltet.

Der eigentlich interessante Ansatz wird allerdings durch die miese Ausführung torpediert: Die spartanische Optik bleibt zumindest auf dem Gamecube einigermaßen flüssig, während sich auf der PS2 häufig Ruckler bemerkbar machen. Hinzu kommt eine klobige Steuerung, die für ständige Abflüge sorgt, und ein konfuses Streckenlayout – diese wohl einem heftigen Alptraum von Villeneuve entsprungene Rennvision könnt Ihr Euch beruhigt sparen. *us*



PS2 Was für ein Gag: Harte Crashes führen zu Schäden am Visier.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Ubi Soft, Rumänien
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

NGC:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Formel 1 2002 (Test auf Seite 82)
Xbox	F1 2002 (77%, MAN!AC 05/02)
NGC	F1 2002 (77%, MAN!AC 10/02)

Playstation 2
Grafik 52 %
Sound 54 %
43 % Spielspaß

Gamecube
Grafik 57 %
Sound 54 %
45 % Spielspaß

Obskure Formelraserei mit wirren Ideen und Mängeln bei Technik und Steuerung.

Mystic Heroes



NGC Bis zu vier Leute dürfen kooperativ oder gegeneinander prügeln.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 12 Jahre | **Preis:** ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 1. Quartal 2003
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: THQ/Koei
Website: www.koeigames.com

Pro
+ actionreiche Dauermetzelei
+ simples, aber spaßiges Magiesystem
+ antreibende Runen-Sammelei

Contra
- unfaire Endgegner
- etwas seichtes Spielprinzip
- grausame Synchronisation

Alternativen:

PS2	**Dynasty Warriors 3** (76%, MAN!AC 05/02)
Xbox	**Dynasty Warriors 3** (Test auf Seite 91)
NGC	**keine erhältlich**

Mystic Heroes

Gamecube
Grafik 72 %
Sound 64 %
77% Spielspaß

Hübsches Anime-Gemetzel mit Magie-Einschlag: Meist motivierend, manchmal nervig.



NGC Magie-Gewitter: Eure Zauberkräfte solltet Ihr fleißig nutzen, denn bestimmte Runen können erst ab einem gewissen Erfahrungsniveau verwendet werden.

Bislang mussten altgediente Nintendo-Fans zwar nicht auf Koei-Produkte verzichten (vor allem für's Übersee-SNES erschienen reichlich Simulations- und Strategietitel), wohl aber kamen BigN-Konsolen noch nie in den Genuss der legendären Massenschlachten des Nippon-Herstellers. Mit "Mystic Heroes" änder sich dies – wenn auch abseits der sonst üblichen mittelalterlichen China- bzw. Japan-Szenarien.

Sowohl Hintergrundgeschichte wie Anime-Helden der Mini-DVD entspringen branchenüblicher Fantasterei: Der böse Kaiser Kang und seine Angetraute unterdrücken das Volk, vier jugendliche, Magie-begabte Helden besiegen sie wiederholt und sperren das Despoten-Duo samt Gefolge in einen Turm. Der sollte zwar ewig als Kerker dienen, doch die Beschwörung eines Sternes, der alle paar Äonen an der Erde vorbeizieht, führt zur Befreiung der Unholde – und der Ärger geht wieder von vorne los.

Mit Schwert und Rune

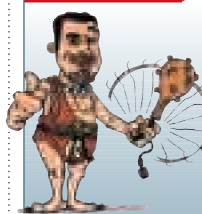
Nach einem kurzen Tutorial zieht Ihr mit einem der vier mystischen Heroen gegen Kangs vielgestaltigen Monsterzoo und Horden untoter Schwertschwinger bzw. Bogenschützen in die Schlacht. Dabei unterscheiden sich die Helden nicht nur in den Attributen Kraft, Magie und Tempo, auch zwei dezent variierende Wege zum großen Finale werden durch die Charakterwahl eingeschlagen. Prinzipiell ist es aber gleich, in wessen fernöstliches Gewand Ihr schlüpft – etliche Stunden hektischen Gemetzels stehen Euch in jedem Fall bevor. Allerdings vertraut Ihr nicht nur auf Eure Schlagwaffe, um die Lebensleiste der Feinde zu leeren, dank Runenmagie nutzt Ihr auch vier Zauberattacken. Sprung-Sprüche lassen Eis oder Blitze auf die Gegner hageln, Schwertmagie umhüllt Eure Waffe mit mächtigen Elementarkräften, Ziel- und Direktzauber beschwören energiereiche Geschosse. Allerdings entlockt Ihr dem Pad diese Attacken nur mit ausreichend Mana: Ist die Magie-Leiste leer, füllt Ihr sie wieder durch klassischen Nahkampf.



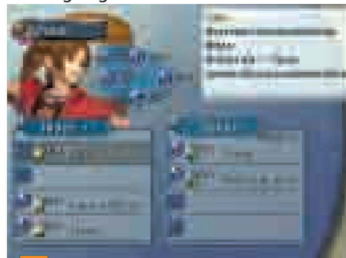
NGC Die Außenszenarien: Viele Gegner und Effekte, aber mangelnde Weitsicht.

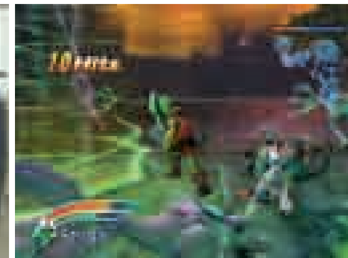
Aufgepeppt wird die Schnetzelei durch ein Erfahrungspunktesystem, einzusammelnde Attribut-Power-Ups und gut 80 unterschiedliche Runen: Diese Artefakte, die bis zu vier Zaubersprüche enthalten und von denen je zwei im Vorfeld einer Mission ausgerüstet werden, lassen sich entweder in den mittelgroßen 3D-Arealen finden oder dienen als Belohnung für vollbrachte Taten und beendete Levels. Und der erfolgreiche Abschluss ist beizeiten gar nicht mal so simpel zu bewerkstelligen: Ein paar verzwickte Hüpfpassagen und die oftmals dicken Endgegner verlangen neben Übung auch einige Geduld von Euch. Geht selbige zur Neige, metzelt Ihr alternativ in diversen Multiplayer-Modi mit bis zu drei Freunden. *sf*

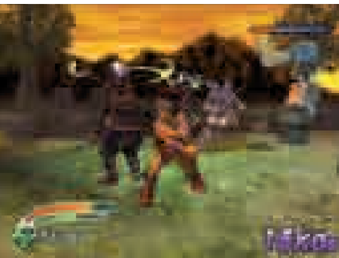
Stephan Freundorfer



Motivierender, als man denkt: So nett das Anime-Szenario, so solide die Technik – die ersten Spielminuten erwecken den Eindruck, "Mystic Heroes" sei nicht viel mehr als hohles Hektik-Gehacke. Doch nach einigen Schlachten bekommt man Geschmack an der Nippon-Action: Ihr setzt vor allem Eure Zauberkräfte ein, um die Werte Eures Helden nach oben zu schrauben, sammelt Goodies, was das Zeug hält und forscht in versteckten Levelecken nach verborgenen Runen. Dank abwechslungsreicher Szenarien und den zwei verschiedenen Storywegen seid Ihr eine gute Weile mit Freude bei der Sache. Die wird allerdings durch manche Endgegner getrübt: Einige der knallharten Oberschurken treiben Euch selbst im simpelsten Schwierigkeitsgrad zur frustrierten Weißglut.

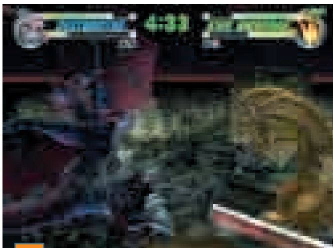




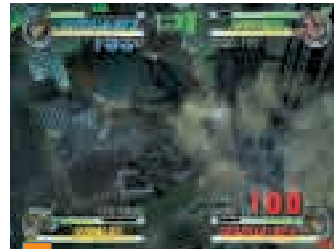


NGC Vor jedem Level wählt Ihr zwei Runen aus Eurer Sammlung und bestimmt, welche Zauber Ihr jeweils benutzen wollt (links). Neben Story- und Multiplayer-Modi lasst Ihr es mit einem der vier Charaktere auch in einer Survival-Variante krachen.

Godzilla: Destroy All Monsters Melee


NGC Auch die alte Welt wird platt gemacht: Hier zerfällt London in Ruinen.


NGC Fernangriff: Dank Laserblick und Feueratem ist Nahkampf nicht Pflicht.


NGC Chaos pur: Prügelt Ihr zu viert gegeneinander, ist kein Bauwerk sicher.

Fiese Aliens wollen die Erde erobern, allerdings nicht ihre eigene außerirdische Haut dafür riskieren: Deshalb hypnotisieren sie kurzerhand eine Schar Urviecher rund um Kultmonster Godzilla und hetzen sie auf die Menschheit – nur ein Ungetüm entkommt und tritt nun als Retter des Planeten gegen seine geknechteten Kollegen an. In "Godzilla: Destroy All Monsters Melee" prügelt Ihr Euch in klassischer Haudrauf-Manier durch sechs Städte, die in jeweils mehrere Bezirke aufgeteilt sind: Je nach Ungetüm (insgesamt ein Dutzend sind erspielbar) greift Ihr mit Klauen, Zähnen und Schwänzen an und setzt limitierte Feuer- oder Laserattacken ein. Natürlich geht die Umgebung unter der monströsen Urgewalt zu Bruch, weshalb Euch Militär und Ufos ebenfalls piesacken.

Neben dem in urigem B-Film-Stil präsentierten Abenteuer kloppt Ihr Euch u.a. durch Versus- und Survival-Modi oder trommelt noch drei Kumpel vor den Gamecube: Dann haut Ihr entweder gegeneinander oder im Team alles kurz und klein. *us*

Ulrich Steppberger



Wer seiner Zerstörungswut mal freien Lauf lassen will, ist bei "Godzilla: Destroy All Monsters Melee" richtig. Gerade zu Beginn macht es eine Menge Spaß, mit den dicken Ungetümen durch die detailreichen Städte zu stapfen und als kämpfendes Abrisskommando zu fungieren. Allerdings macht sich bei Solisten schnell Ernüchterung breit: Trotz Spezialattacken und stimmiger Kulisse fehlt es der Klopperei an Abwechslung. Zu simpel sind die Monsteraktionen, den Charakteren fehlt es an Ausgewogenheit – einige Viecher haben spürbare Vorteile gegenüber ihren Kollegen. Leider könnt Ihr alleine auch immer nur gegen einen einzelnen Feind ran. Habt Ihr dagegen öfter Freunde zur Hand, blüht "Godzilla" auf: Die Zerstörungsorgien zu viert machen auch längerfristig Spaß.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Pipeworks, USA
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de

USK-Rating: ab 12 Jahre
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Read.

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Barbarian (76%, MAN!AC 07/02)
Xbox	Loons: Das höllische Casting (47%, MAN!AC 12/02)
NGC	Super Smash Bros. Melee (84%, MAN!AC 06/02)

Gamecube
Grafik 79 %
Sound 74 %
69 % Spielspaß

Urige Monsterklopperei mit schicker Grafik. Spielerisch aber unausgewogen und schlicht.

Spyro: Enter the Dragonfly

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem	1	–	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Equinoxe, USA
Hersteller: Vivendi
Website: www.vivendi-universal-interactive.de

Pro
+ knuffige Charaktere
+ viele Minispiele
+ für Einsteiger leicht zugänglich

Contra
+ schlappe und ruckligе Optik
+ einige Aufgaben sehr schwer
+ endlose Ladezeiten

Alternativen:
PS2 Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Spyro: Enter the Dragonfly

Playstation 2: 69% Spielspaß — Grafik 69 %, Sound 64 %

Gamecube: 69% Spielspaß — Grafik 66 %, Sound 64 %

Kompetente, aber sehr uninspirierte Jump'n'Run-Fortsetzung, die unter lahmem Tempo leidet.



NGC Spyros Feuerstoß ist immer noch seine wichtigste Waffe: Keine andere Atemvariante wirkt so effektiv.



PS2 Feuchte Sache: Im Gegensatz zu vielen Hüpfspielhelden kann Spyro von Beginn an schwimmen und tauchen – den Flammenstoß gibt's unter Wasser natürlich nicht.

Nach Crash Bandicoot wagt sich ein weiterer ehemals PSone-exklusiver Hüpfspielheld auf die Next-Generation-Bühne. Der lila Knuddeldrache Spyro erlebt in "Enter the Dragonfly" auf PS2 und Gamecube sein viertes Abenteuer allerdings nicht mehr unter der Federführung seiner Schöpfer Insomniac: Die werkelten bekanntlich am Tophit "Ratchet & Clank" (90% Spielspaß in der letzten MAN!AC), während der schuppige Zögling nun vom Entwickler Equinoxe gehegt wird.
Neben Spyro und seinen Freunden kehrt ein alter Widersacher zurück: Der boshafte Ripto (ehedem Obermotz des zweiten Teils) hat einen neuen Plan ausgeheckt: Per Zauberspruch lässt er kurzerhand die Libellenbegleiter verschwinden, ohne die die Kräfte der Flammenspucker zu versiegen drohen – lediglich Spyros treuer Kumpel Sparx konnte entkommen. Keine Frage, dass sich das Duo schnurstracks auf den Weg zur Rettung seiner Artgenossen macht.

Zu zweit ins Märchenland

Wer die Vorgänger auf der PSone kennt, fühlt sich sofort heimisch: Wieder wuselt Ihr mit dem kleinen Drachen durch meist im Pastellton gehaltene Landschaften und legt Euch mit zahlreichen Feinden an. Um fiese Gnorcs und andere Schufte zu erledigen, rempelt Ihr sie entweder mit Vollgas um oder heizt ihnen mit Eurem Flammenstoß ein. Andere Varianten der Ausatmung wie Wasser, Blitz oder Luftblasen (nur mit letzterer fangt Ihr Libellen wieder ein), die Ihr im Laufe des Abenteuers dazu gewinnt, dienen u.a. zum Knacken von Schlössern, die Euch sonst den Weg in spätere Levels versperren.
Neben dem Sammeln von Juwelen, die Ihr beim Händler Geldsack gegen wichtige Hilfsmittel eintauscht, erledigt Ihr in jeder der neun Welten eine Reihe spezieller Aufgaben: Erfüllt Ihr diese, winkt zur Belohnung eine der 90 Libellen. Mal genügt bloßes Aufklauben bestimmter Objekte oder das Befeuern vorgegebener Feinde, aber auch eine Reihe Minispiele stehen auf dem abwechslungsreichen Programm: Absolviert fehlerfrei einen Flugparcours, rettet mit Hilfe eines Ufos verschreckte Kühe oder beweist in einer 'Bemani'-Einlage Euer Musikgefühl. *us*

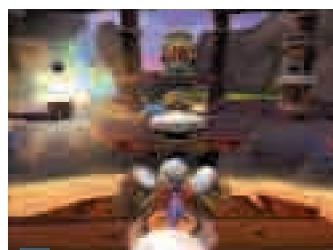
PAL-Pech?
oder: Wie Spyro die Langsamkeit entdeckt

In unserem Technik-Check steht zwar 'Originalgeschwindigkeit', doch ganz sicher sind wir uns mangels NTSC-Fassung nicht: Liegt das (den Spielspaß deutlich drückende) Schneckentempo von Spyro an einer verunglückten PAL-Anpassung oder hat das Entwicklerteam Equinoxe im Design gepatzt? Da dieses Manko bei beiden Konsolen-Versionen auftritt und andere typische Probleme wie PAL-Balken und lieblose Synchro elegant vermieden wurden, vermuten wir eher letzteres. Auf die Wertung hat das Ganze allerdings keinen Einfluss, da der Spielspaß grundsätzlich am fertigen Produkt gemessen wird und die Herkunft der Mängel letztlich Nebensache ist.

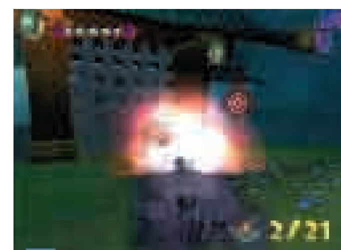
Ulrich Steppberger



Die neuen Abenteuer des lila Drachen lassen mich kalt: Ähnlich wie beim Stallkollegen Crash Bandicoot sind frische Ideen rar gesät. Während aber die Beutelratte ihren Elan trotzdem weitgehend retten konnte, lief beim Flammenspucker vieles schief. Die Grafik fällt für die aktuellen Konsolen recht karg aus und kommt dennoch immer wieder ins Stocken, die heftigen Ladezeiten sind jenseits von Gut und Böse. Darüber könnte man noch halbwegs hinwegsehen, wären da nicht das lieblos dahingeschleuderte Leveldesign und die träge Laufgeschwindigkeit von Spyro: Der Drache schleicht so lahm herum, dass Ihr den Renn-Knopf praktisch festklemmen könnt – nur dann stimmt das Tempo einigermaßen. So ist "Enter the Dragonfly" nur noch ein Fall für genügsame Hüpfer.



PS2 Musik liegt in der Luft: Die 'Bemani'-Einlage fällt kinderleicht aus.



NGC Schwere Geschütze: Mit Panzern und Ufos wird's rabiat.

Reign of Fire

XB Wählbares Chaos: Auf Wunsch könnt Ihr Gas und Bremse auf die Knöpfe legen, dennoch steuern sich die Gefährte – allen voran der flinke Buggy – zu hakelig.

Bevor die letzte Schlacht zwischen Menschen und Drachen im deutschen Kino tobt, dürfen PS2- und Xbox-Fans schon mal in den virtuellen Fantasykrieg ziehen. Eingebettet in Originalschnipsel aus dem Hollywoodstreifen legt Ihr Euch zunächst in neun Missionen mit dem Schuppenpack an, bevor Ihr in ebenso vielen Einsätzen auf Seiten der Fabelwesen gegen die Erdlinge kämpft. Bei der Zweibeiner-Kampagne lenkt Ihr je nach Einsatz ein anderes Vehikel wie Panzer oder Truppentransporter durch die triste 3D-Pampa. Die Steuerung orientiert sich dabei an den Fahreinlagen in "Halo": Per linkem Stick dirigiert Ihr das Gefährt, via rechtem Pendant richtet Ihr den MG- und Raketenturm auf anstürmendes Drachengesindel. In Schuppengestalt flattert Ihr schließlich frei durch die Lüfte und lasst im Feueratem die zweibeinigen Feinde vergehen. Während sich die drögen Drachenmissionen recht anständig zocken, sorgen hakelige Steuerung und Übersichtsprobleme auf der Gegenseite für Frust. So bleibt's maue Action für kommende Fans des Films. *cg*

PS2 Die Synchro nervt mit schwachen Sprechern und mieser Soundqualität.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	PS2	XB
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–

Entwickler: Kuju, England
Hersteller: Bam/Konami
www.kuju.com

USK-Rating ab 16 **Preis:** ca. 60 Euro

PS2:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Dezember

Alternativen:

PS2	Fire Blade (71%, MAN!AC 09/02)
Xbox	Gun Metal (73%, MAN!AC 09/02)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 Grafik 62 % Sound 63 % **58%** Spielspaß

Xbox Grafik 59 % Sound 63 % **58%** Spielspaß

Nett aufgemachte 3D-Action, die unter Hakelsteuerung und anspruchslosem Spielablauf leidet.

Star Wars The Clone Wars


NGC Rucklig, aber noch gut spielbar: der Multiplayer-Modus.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ? | Preis: ca. 60 Euro

Gamecube
PAL Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt
E/D geplant: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2 Dezember
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC bereits erhältlich

Entwickler: Pandemic Studios, USA
Hersteller: LucasArts
Website: www.swclonewars.com

Pro
- + brachiale Massenschlachten
- + effektvoller Surround-Sound
- + tadellose Steuerung

Contra
- – rucklige 3D-Optik
- – fehlendes Flair
- – mitunter langwierige Missionen

Alternativen:

PS2	Star Wars Jedi Starfighter (80%, MAN!AC 06/02)
Xbox	Star Wars Jedi Starfighter (nicht getestet)
NGC	Star Wars Rogue Leader (85%, MAN!AC 06/02)

Star Wars The Clone Wars
Gamecube
Grafik 78 %
Sound 83 %
72% Spielspaß

3D-Ballerei mit eindrucksvollen Massenschlachten; die rucklige Optik trübt den Spaß deutlich.


NGC Anakin Skywalker unter Beschuss: Sogar auf dem Rücken eines Dino-ähnlichen Tieres kämpft Ihr gegen die Truppen der Separatisten.

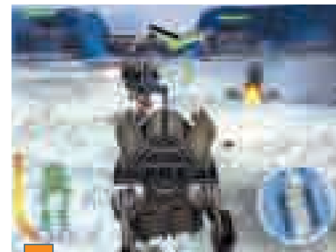
Zurück in die Vergangenheit: Durftet Ihr in Factor 5s Gamecube-Premiere "Star Wars Rogue Leader" noch in die Haut von Luke Skywalker schlüpfen, so übernehmt Ihr in "The Clone Wars" nun die Rollen der Jedi-Krieger Mace Windu und Obi-Wan Kenobi sowie von Lukes Vater, dem jungen Anakin Skywalker.

Zu Lande und in der Luft

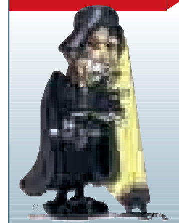
Auf sechs Planeten und in insgesamt 16 Missionen kämpft Ihr gegen aufmüpfige Separatisten unter Führung von Count Dooku. Mit knapp einem halben Dutzend Vehikeln (u.a. Panzer, Speeder Bike, AT-XT-Walker und Kampfbomber) zieht Ihr nach einem kurzen Briefing in die meist bodengebundenen Schlachten. Wie gewohnt wollen innerhalb eines Levels mehrere Missionsziele erfüllt sein: Eure Befehle lauten u.a. 'Beschütze einen Transport-Konvoi', 'Zerstöre die Schildgeneratoren' und 'Verfolge den Informanten' – nur wenn Ihr alle Primäraufgaben erfolgreich meistert, dürft Ihr den nächsten Abschnitt beginnen.

Die Steuerung Eurer Kampfuntersätze erinnert entfernt an das Handling eines Ego-Shooters: Via Analogstick dirigiert Ihr die Vehikel durch die 3D-Szenarien, die Schultertasten übernehmen schnelle Links/Rechts-Manöver. Euren Widersachern heizt Ihr mit Lasersalven und diversen Zweitwaffen (z.B. zielsuchende Raketen oder Mörsergranaten) ein – wenn's mal wieder schnell gehen muss, hilft ein Druck auf die Turbo-Taste.

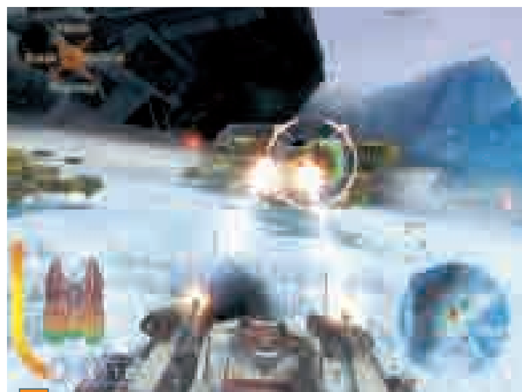
Ab und an verlasst Ihr sogar das Gefährt und stürzt Euch mit gezücktem Lichtschwert auf die verdutzten Gegner. Wesentlich häufiger seid Ihr jedoch im Verband unterwegs: Wie in "Star Wars Rogue Leader" gebt Ihr via Steuerkreuz Kommandos an Eure Gefolgsleute und animiert sie so zum Formationsangriff, zum Halten der aktuellen Position oder zum eigenständigen Feuern. Überblick in dem Getümmel behaltet Ihr schließlich via detailliertem Radar. *os*

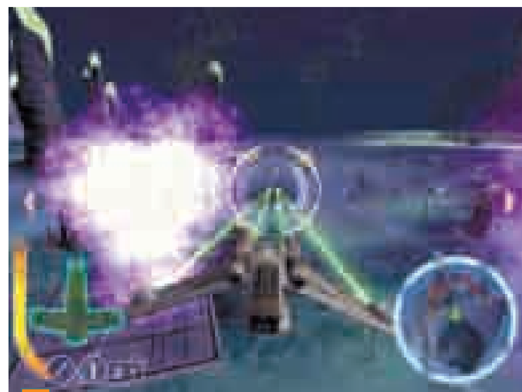

NGC Langsam, aber gut gepanzert: mit einem Walker auf Erkundungstour.

Oliver Schultes

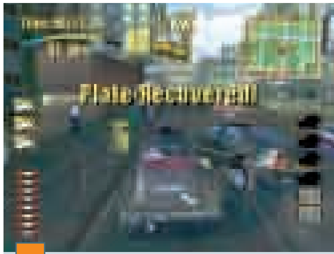


Glaubenskrieg: Irgendwie fehlt es den Versoftungen der aktuellen "Star Wars"-Filmepisoden an Flair – der Inhalt von "Episode 2" kann es einfach nicht mit den Schauplätzen und Charakteren der ursprünglichen Trilogie aufnehmen. Während ich mich bei "Rogue Leader" mit den Attacken auf den Todesstern und der genialen Endor-Weltraumschlacht köstlich unterhalten habe, werde ich mit den Settings in "The Clone Wars" nicht so recht warm. Von dem Atmosphäre-Defizit mal abgesehen, gefällt die Pandemic-Entwicklung mit brachial inszenierten Massenschlachten, tadelloser Handhabung und fordernden Missionen. Musikalisch gibt's dank diverser "Star Wars"-Melodien ebenfalls nichts zu meckern, optisch hätten es aber durchaus weniger Ruckler sein dürfen!


NGC Stärker im Team: Via Steuerkreuz dürft Ihr Euren Kameraden vier verschiedene Befehle erteilen.


NGC In einigen Missionen kämpft Ihr aus der Luft gegen Bodentruppen – Weltraumschlachten gibt's jedoch nicht.

Wreckless The Yakuza Missions



NGC Traurig: Die Gamecube-Fassung schneidet am schlechtesten ab.

Neues Team, neues Glück: Für die Gamecube-Portierung von "Wreckless" zeichnen die englischen Entwickler Broadsword Interactive ("Paris-Dakar-Rally") verantwortlich. Inhaltlich gleicht die Würfel-Zerstörungsorgie der PS2-Fassung, sprich die Missionszahl wurde gegenüber dem Xbox-Original verdoppelt und ein völlig konfuser Zweispieler-Modus integriert. Technisch ist die Cube-Version mit Abstand die schwächste: Die rucklige Optik, die häufigen Pop-Ups und die schwammige Steuerung drücken den Spielspaß nochmals deutlich in den Keller. *os*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Broadsword, England
Hersteller: Activision
www.activision.de

USK-Rating: ab 12 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (65%, MAN!AC 12/02)
Xbox	bereits erhältlich (68%, MAN!AC 04/02)
NGC	bereits erhältlich

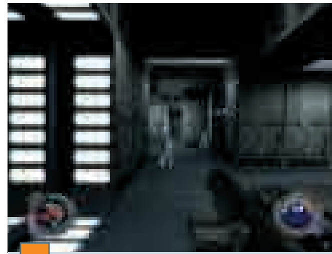
Alternativen:

PS2	Twisted Metal: Black (80%, MAN!AC 11/01)
Xbox	Spy Hunter (76%, MAN!AC 07/02)
NGC	Smuggler's Run Warzones (84%, MAN!AC 11/02)

Gamecube — Grafik 68 % — Sound 67 % — **55 %** Spielspaß

Action-Raserei mit groben technischen und inhaltlichen Mängeln.

Star Wars Jedi Knight 2 Jedi Outcast



NGC An jeder Ecke warten Sturmtruppen, von Euch geröstet zu werden.

Kyle Katarn bekämpft nun auch auf dem Cube das Imperium: Wie's sich für einen Jedi gehört, wehrt Ihr Euch nicht nur mit psychischen Kräften, Laserschwert oder Plasmagewehr gegen Sturmtruppen und Kopfgeldjäger, sondern nutzt gehörig Euer Hirn, um Euch in den verzwickten Szenarien zurechtzufinden. Zur Xbox-Fassung gibt es keinerlei Unterschiede: "Jedi Outcast" bietet eine anspruchsvolle Mischung aus Ego-Shooter, Geschicklichkeitstest und Grübelei, die beizeiten frustriert, mit dem grafisch gelungenen Star-Wars-Ambiente aber nicht nur SciFi-Fans begeistert. *sf*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Vicarious Vision, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de

USK-Rating: ab 16 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	bereits erhältlich (85, MAN!AC 12/02)
NGC	bereits erhältlich

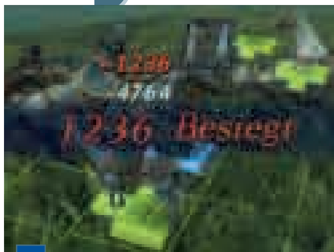
Alternativen:

PS2	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Halo (88%, MAN!AC 04/02)
NGC	Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 12/02)

Gamecube — Grafik 81 % — Sound 82 % — **85 %** Spielspaß

Dieser Fazittext dient nur zu Layoutzwecken. Dieser Fazittext der.

Dynasty Tactics


PS2 Die Überblendung von Kampfszenen bringt Atmosphäre ins Taktieren.

Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12 · Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: THQ/Koei
Website: www.thq.de

Pro
+ interessantes Taktiksystem
+ für ein Strategiespiel ansehnliche Optik
+ drei lange Kampagnen

Contra
- Feinde nicht allzu clever
- anfänglich verwirrend
- fehlender Wirtschaftsaspekt

Alternativen:
PS2: Kessen 2 (80%, MAN!AC 04/02)
Xbox: Commandos 2 (83%, MAN!AC 11/02)
NGC: keine erhältlich

Dynasty Tactics
Playstation 2
Grafik 71 %
Sound 65 %
73% Spielspaß

Kurzweiliges Strategiespiel für darbende Genre-Fans: KI-Gegner sind leider nicht vom Klügsten.

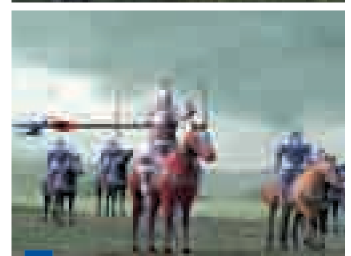

PS2 Dank Zoom und Dreh dürft Ihr Euch auf dem Schlachtfeld Übersicht verschaffen. Zudem lassen sich die Attribute und Taktiken der Offiziere anzeigen.

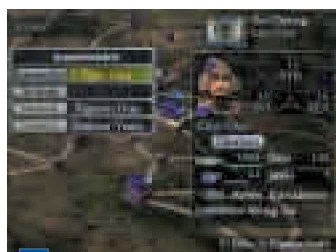
Wem Koeis Strategieschinken der "Romance of the three Kingdoms"-Reihe immer schon einen Tick zu grübelintensiv und die "Kessen"-Epen etwas zu seicht waren, der könnte sich vielleicht mit "Dynasty Tactics" anfreunden. Vor dem Hintergrund der drei Königreiche zieht Ihr mit den drei alten Bekannten Cao Cao, Liu Bei und Sun Cei in rundenbasierte Taktik-Scharmützel, um aufmüpfige Feudalherren Mores zu lehren und Euch zum mittelalterlichen, chinesischen Alleinherrscher aufzuschwingen.

Schlachten-Schach

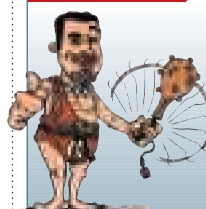
Zwar erlebt Ihr durch die Wahl eines dieser drei Charaktere einen jeweils abweichenden Storyverlauf, die anschließenden Spielstunden bieten aber stets dasselbe: Kleine Story-Schnipsel erklären Euch die aktuelle politische Situation und zu erreichende Ziele (z.B. 'bereite Lu Bu in sechs Zügen eine Niederlage'), auf einer taktischen Karte begutachtet Ihr die Machtverteilung und besucht Eure Städte. In diesen werden Armeen zusammengestellt, Offiziere rekrutiert oder Gesandte mit Auftrag zur Bündnisschließung in die Ferne geschickt. Trifft nach der Beendigung Eures Zugs Euer Heer (das aus maximal vier Einheiten samt deren Befehlshabern besteht) auf eine Feindarmee, geht's in die Schlacht.

Auf einer in Quadrate eingeteilten Karte führt Ihr mit der jeweils aktiven Truppe Eure Aktionen aus – wer an der Reihe ist, bestimmt die jeweilige Moral. So zieht Ihr je nach Beweglichkeit über das Terrain, greift den Feind mit Bogenschützen aus der Ferne an oder wagt einen Direktangriff, der im günstigsten Fall in den Rücken des Gegners gehen sollte. Am wichtigsten aber ist die kluge Verwendung der namensgebenden Taktiken: Je nach Erfahrung und Charakter besitzen Eure Offiziere Listen und Fähigkeiten, die sich einmal je Schlacht anwenden lassen und meist zu massivem Schaden beim Feind führen. Stellt einen Hinterhalt, startet einen Flanken- oder Sturmangriff, nehmt den Gegner gemeinsam mit einer zweiten Einheit in die Zange oder steigert die Moral einer befreundeten Truppe. Schachartiges Vorausdenken verlangt die Kombination bzw. Verknüpfung von Taktiken: Wird der Feind z.B. durch eine Attacke ein Feld zurück gedrängt und gerät in den Wirkbereich einer anderen eigenen Einheit, so löst dies eine weitere Taktik aus – solcherlei Kettenreaktionen lassen tausende Soldaten auf einen Streich fallen. Ist des Gegners Truppe aufgerieben, gibt's für den Sieger eine Taktik zurück, ist durch Vernichtung des Oberbefehlshabers die gesamte Schlacht gewonnen, dürfen sich die Beteiligten an Erfahrungspunkten gütlich tun und erlernen ab und an eine nagelneue Taktik oder erhalten einen Attribut-steigernden Gegenstand. Habt Ihr Euch an den drei ordentlich langen Kampagnen satt gespielt, dürft Ihr die erlernte Kriegskunst auf zufallsgenerierten Zweispielerkarten an einem General aus Fleisch und Blut anwenden. *sf*



PS2 Taktiken und Kombos werden von Filmschnipseln in Szene gesetzt.

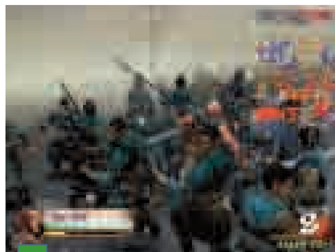

PS2 Auf der China-Karte stellt Ihr Eure Armeen zusammen.

Stephan Freundorfer



Feldherren mit einem Faible für fernöstliche Blut-und-Ehre-Thematik werden an "Dynasty Tactics" ihre Freude haben. Die Aufmachung des Taktik-Spektakels ist zwar nicht mit monumentalen Epen wie "Kessen" zu vergleichen, nichtsdestotrotz werden Zwischensequenzen, Standbildgequassel und die kurzen eingeblendeten Kampfszenen grundsolide präsentiert. Strategisch fordert Euch Koeis Truppenschieberei mehr als in PAL-Gefilden gewohnt; nehmt Ihr die Schlacht ernst und versucht, Euch so verlustfrei wie möglich durchzuschlagen, wird sogar ein übermächtiges Maß Grübelei verlangt – das weite Vorausdenken und Taktieren fordert selbst professionelle Schachspieler. Dummerweise geht der komplexe Ansatz nicht vollkommen auf, denn zum einen ist es dank schwacher Gegner gar nicht nötig, sich den Kopf allzu arg zu zerbrechen, zum anderen seid Ihr bei der Erkenntnis von Zusammenhängen und Kampfmechanik zu sehr auf Euch selbst gestellt – aus Fehlern werdet Ihr klug. Wer aber mit den kruden Erläuterungen und einem Sprung ins kalte Taktikwasser leben kann, wird mit einem motivierenden Runden-Strategical belohnt.

Dynasty Warriors 3



XB Viel los: Massenschlachten haben ihren Namen hier wirklich verdient.

Bevor es mit "Crimson Seas" so richtig auf der Xbox losgeht, bringt Koei erst noch die Umsetzung der historischen PS2-Massenmetzelei "Dynasty Warriors 3" raus: Wie gehabt schlüpft Ihr in die Rolle eines von 40 Helden aus dem 'Three Kingdoms'-Szenario und zerhäckselt ganze Heerscharen. Dank einem Schuss Taktik und abwechslungsreichen Schauplätzen macht's trotz schlichtem Grundprinzip auch länger Spaß. Die Änderungen sind nur kosmetischer Art (z.B. mehr Outfits), Mängel wie Nebelwände oder plötzlich auftauchende Feinde bleiben bestehen. *us*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Omega Force, Japan
Hersteller: Koei
www.koeigames.com

USK-Rating: ab 12 **Preis:** ca. 70 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich (76%, MAN!AC 05/02)
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
- PS2: Der Herr der Ringe. Die zwei Türme (77%, MAN!AC 12/02)
- Xbox: Gauntlet Dark Legacy (74%, MAN!AC 09/02)
- NGC: Mystic Heroes (Test auf Seite 84)



Gute, actionreiche Massenschlacht mit einer Prise Anspruch.

Dragon Ball Z: Budokai



PS2 Die 20 fliegenden Kämpfer lassen sich für Duell und Turnier freischalten.

Darauf haben "Dragon Ball Z"-Fans gewartet: Das Prügelspiel "Budokai" präsentiert Bandai als 3D-Anime. Analog zur TV-Serie spielt Ihr Episoden: Ihr bestaunt minutenlange Animationen mit Untertiteln und prügelt Euch zwischendurch in drei bis fünf Duellen. Das Kampfsystem ist mit einem Dutzend Specials und Combos simpel, für Abwechslung sorgt die Handlung: Ihr kämpft vergiftet, angeschlagen oder gegen einen Riesen! Außerdem löst Ihr spaßige Minispiele, in denen Ihr z.B. Raditz ins Schussfeld der Kollegen zerrt. Wie im TV gibt's Zwischentitel und Vorschau. *oe*

Genre: Beat'em Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Bird Studio, Japan
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de

USK-Rating: ab 6 **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: nicht geplant
- NGC: nicht geplant

Alternativen:
- PS2: keine erhältlich
- Xbox: keine erhältlich
- NGC: keine erhältlich



Die simple Keilerei entzückt Fans mit viel Handlung und TV-Stil.

Ghost Recon

Genre: Taktik-Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	2	
Online	–	16	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 

Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Dezember
Xbox Dezember
NGC Januar 2003

Entwickler: Red Storm, USA
Hersteller: Ubi Soft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ fünfzehn spannende Missionen
+ gute (PS2) bis tolle Atmosphäre (Xbox)
+ intelligente Gegner und Kameraden
+ einfache Handhabung

Contra
- teils unnachgiebiges Scripting
- fade deutsche Sprachausgabe

Alternativen:

PS2	Der Anschlag (Test auf Seite 109)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Ghost Recon

Playstation 2: **76 %** Spielspaß – Grafik 71 %, Sound 79 %

Xbox: **82 %** Spielspaß – Grafik 79 %, Sound 81 %

Spannender Taktikkrieg mit abwechslungsreichen Szenarien und Xbox-Live-Unterstützung.



XB In den Straßen von Moskau: Beim Kampf mit den kommunistischen Rebellen hat es einen Eurer Leute erwischt – Perfektionisten laden den letzten Spielstand.

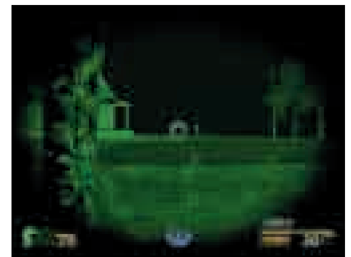
Eines muss man dem Bestseller-Autor Tom Clancy lassen: Seine politischen Visionen sind oftmals näher an der Realität, als man es wahrhaben will. Auch "Ghost Recon" – ein Taktik-Shooter, der mal nicht auf einer Buchvorlage basiert – ist so ein Fall: Im Jahre 2008 stürzen altkommunistische Rebellen Russland und die angrenzenden Ex-Sowjetrepubliken ins Chaos. Nicht allzuweit von Tschetschenien entfernt kommt es in Nord-Ossetien und Georgien zu Kampfhandlungen – als Speerspitze für einen Nato-Einsatz führen amerikanische Eliteeinheiten einen geheimen Vorbereitungskrieg gegen die Neo-Rotarmisten.

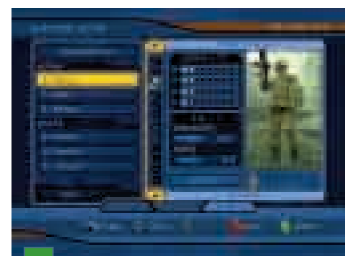
Mit einer illustren Truppe der 'Ghosts' genannten Soldaten macht Ihr Euch in 15 Missionen daran, dem Feind zuzusetzen: Mal schlagt Ihr Euch durch lichte kaukasische Wälder, um ein Rebellenquartier auszuräuchern, mal führt Ihr zermürbende Häuserkämpfe, um Blauhelme zu befreien oder gefangene Aufklärungspiloten zu befreien. Auch Spitzelaufträge (eignet Euch russische Invasionspläne an) und Sabotage (sprengt eine Brücke in Lettland) gehören zum Programm, bis Ihr schließlich auf dem Roten Platz in Moskau Eure letzte mehr oder weniger geheime Schlacht schlagt.

In der Höhle des Löwen

Nach jedem Briefing, dass Euch jeweils die gewöhnlich drei Missionsziele und einen Sekundärauftrag (dessen Erledigung neue Kampfgenossen freischaltet) erläutert, würfelt Ihr Eure Truppe zusammen. Maximal je drei Soldaten aus Eurem Pool von Gewehrschützen, Schwere-Waffen-Spezialisten und Snipern weist Ihr Eurem Alpha- und Bravoteam zu, anschließend geht's in die Kampfzone. Über eine einfach zu bedienende Karte werden Wegpunkte gesetzt, zu denen sich das jeweils nicht von Euch geführte Team intelligent voranstreitet. Ihr selbst schaltet nach Belieben durch Eure Mannen, erledigt z.B. erst mal einzelne Wachen via Scharfschützengewehr aus der Entfernung, um anschließend eine Sprengladung zu installieren oder mit einer Panzerfaust ein russisches Kettenfahrzeug außer Gefecht zu setzen. Über das reich belegte Pad führt Ihr eine Vielzahl Aktionen aus: Wechsel zwischen den je zwei Waffen, Nachladen, Auswahl des Feuermodus (Einzelschuss oder Salve), knien und liegen, um die Ecke lugen, Türen öffnen, Nachtsichtgerät einschalten – seid Ihr anfangs von der Vielfalt verwirrt, übt Ihr Euch einfach im Trainings-Modus. Wichtig: Vergesst nie, dass Ihr keinen gewöhnlichen Ego-Shooter spielt – allzu schnell ziehen sich Eure Leute tödliche Verwundungen zu, bedächtiges Vorgehen ist Pflicht, um lebend aus dem Einsatzgebiet zurückzukehren.

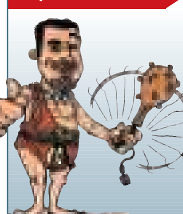
Neben der spannenden Kampagne spielt Ihr bei den Schnellmissionen die einzelnen Karten in verschiedenen Varianten wie 'Firefight' (erledigt sämtliche Feinde) oder 'Recon' (erreicht die Zielzone), zudem zückt Ihr auf Xbox im Splitscreen, via Link und online kooperativ oder gegeneinander – auf PS2 geht's nur zu zweit. *sf*



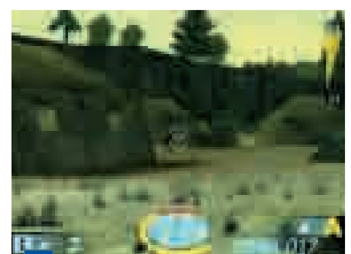


XB Eure Kämpfer sind mit je zwei Waffen und Nachtsichtgerät ausgestattet.

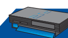
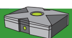
Stephan Freundorfer



So mitreißend kann ein Taktik-Shooter sein: Im Gegensatz zum dürftigen "Der Anschlag" habt Ihr bei "Ghost Recon" wirklich das Gefühl, mitten in einem nervenzerfetzenden Geheimkrieg zu stecken. Stimmungsvolle Optik in vielfältigen Szenerien, knisternder Funkkontakt zu den Teamkollegen, realistische Soundeffekte (explodiert in Eurer Nähe eine Granate, hört Ihr kurzzeitig alles durch einen dumpfen Schleier) und solide Intelligenz von Freund und Feind machen das Spiel motivierend und anspruchsvoll. Im Endeffekt läuft Eure Betätigung zwar bei jeder Mission auf dasselbe Schema hinaus (ein Stück vorrücken, Umgebung über Zoom absuchen, aus Entfernung töten), das gelungene Missionsdesign spiegelt aber gekonnt spielerische Abwechslung vor. Zusammen mit unzähligen Freischalt-Goodies und einem rudimentären Erfahrungssystem für Eure Kämpen bekommen alle, die lieber erst denken und dann ballern, einen gehörigen Batzen Spiel für ihr Geld. Ausnahmsweise keine 1:1-Umsetzung, kommen Xbox-Nutzer dank hübscherer Präsentation, geringerer Arcade-Lastigkeit und vielfältigerem Mehrspieler-Bereich besser weg als PS2-Besitzer.



PS2 Auf PS2 müsst Ihr mit kruderer Optik Vorlieb nehmen.

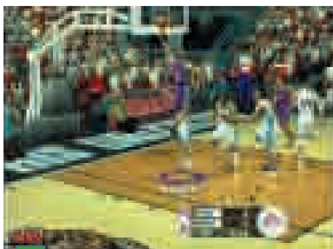
 Playstation 2  Xbox

NBA Live 2003



PS2 Spektakulär und effektiv: Ist der Defensiv-Recke erst einmal unters Brett gedrängelt, müsst Ihr nur noch zum Hakenwurf ansetzen – zwei Punkte!

Innovations-Alarm bei EA Sports: Mit "NBA Live" bekommt nach "FIFA" schon der zweite Traditions-Goldesel ein ganzes Füllhorn an Neuerungen und Verbesserungen verpasst. Zelebrieren die zahlreichen Spielmodi von Training über Freundschafts-Match bis hin zur 'Franchise'-Saison noch altbekannte Genre-Standards, geht's auf dem Parkett nun deutlich spaßiger zur ballrunden Sache: Sowohl das Rebound-Verhalten als auch Animationen und Kontrollen erstrahlen in frischem Arcade-Glanz. So führen geschickte Konsolen-Korbjäger nun je nach Spiel-Situation via rechtem Analogstick diverse Kunststückchen à la Crossover aus oder provozieren durch das symbolische Verschränken der Arme Offensiv-Fouls – ein ebenso intuitives wie tiefgründiges Steuer-System. Zudem garantieren die erfahrenen Sportfreunde von EA gewohnt brillante Stadion-Atmosphäre: Fein modellierte Polygonhünen mit realistischen Textur-Visagen, dynamisches Fan-Gebrülle und Original-Coaches am Feldrand machen "NBA Live 2003" zum Fest für PS2- wie Xbox-Athleten. *tk*



XB Nur Fliegen ist schöner: Die EA-Sportler haben enorme Sprungkraft.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: EA Sports, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating frei
Preis: ca. 60 Euro

PS2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Dezember

Alternativen:

PS2	NBA Live 2002 (81%, MAN!AC 01/02)
Xbox	NBA Inside Drive 2003 (Test auf Seite 103)
NGC	NBA Courtside 2002 (81%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2
Grafik 83 %
Sound 81 %
84 % Spielspaß

Xbox
Grafik 80 %
Sound 81 %
84 % Spielspaß

Schick präsentierte Arcade-Korbhatz mit exzellenten Kontrollen und Hochglanz-Technik.



WWE Smackdown Shut Your Mouth



PS2 Geschmacklos: Der Editor erlaubt allerlei Schabernack.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	6		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Yuke's, Japan
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ über 60 WWE-Profis
+ alle erdenklichen Matchvarianten
+ bis zu sechs Wrestler gleichzeitig
+ motivierender Karriere-Modus

Contra
- Steuerung etwas simpel
- grafisch dezent altbacken

Alternativen:

PS2	Legends of Wrestling (68%, MAN!AC 3/02)
Xbox	WWE Raw (70%, MAN!AC 08/02)
NGC	WWE Wrestlemania X8 (71%, MAN!AC 12/02)

WWE Smackdown: Shut your mouth

Playstation 2
Grafik 75 %
Sound 72 %
85 % Spielspaß

Starkes Wrestling mit tonnenweise Optionen und motiverendem Karriere-Modus.



PS2 Gesiebte Luft: Je nach Käfigvariante können die Recken über den oberen Rand fliehen oder müssen bis zum bitteren Ende in der Arena bleiben.

Goldene Zeiten für Wrestling-Fans: Nach langem Hin und Her rückt das Comeback der wichtigsten WWE-Pay-per-Views und der wöchentlichen TV-Sendungen auf Premiere in greifbare Nähe. Und als zusätzliches I-Tüpfelchen veröffentlicht THQ mit "WWE Smackdown: Shut Your Mouth" den neuesten Teil ihrer erfolgreichen Muskelberge-Klopperei. Wie vom Vorgänger "Just Bring It" gewohnt, werdet Ihr mit allen erdenklichen Modi verwöhnt: Neben Standardduellen und Tag-Partien geht's in spektakulären TLC- oder Tablematches und mehreren Käfig-Varianten zur Sache. Nicht fehlen dürfen Pay-per-View-Spezialitäten wie 'King of the Ring' oder der 'Royal Rumble' (bei dem bis zu sechs Wrestler gleichzeitig in Aktion treten) – selbst regellose Prügeleien im Heizraum oder auf der Straße stehen auf dem Programm.

Alles dran, alle drin

Auch bei den Wrestlern ist dabei, was Rang und Namen hat: Satte 60 Kämpfer geben sich von Beginn an die Ehre, sogar der in Unfrieden geschiedene Steve Austin steht ein wohl letztes Mal parat.

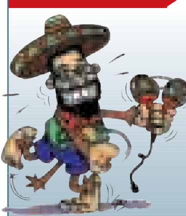
Die Steuerung verzichtet traditionell auf komplizierte Mätzchen und geht leicht von der Hand: Mit je einem Knopf für normale Attacken und Griffe bzw. Würfe klappen ansehnliche Aktionen im Handumdrehen, ohne das Geschehen zu simpel zu machen. Denn nur wer Angriffe geschickt kontert, füllt sein 'Smackdown'-Meter und kann besonders wirkungsvolle Spezialattacken ausführen.

Habt Ihr Euch in Einzelmatches ausgetobt, bastelt Ihr im umfangreichen Editor Euren eigenen Traumrecken zusammen oder startet mit einem vorgegebenen WWE-Profi eine Karriere: Beginnend mit dem großen 'Draft' vom vergangenen April, bei dem die Kader für die WWE-Hauptsendungen neu verteilt wurden, prügelt Ihr Euch jede Woche durch anstrengende Begegnungen. Je nach Erfolg und den Gesprächspartnern, mit denen Ihr bei Streifzügen durch die Veranstaltungsorte plauscht, ändern sich Euer Ansehen in der Organisation bzw. die Chancen auf den großen Titelkampf. Wer will, bildet ein Tag-Team oder engagiert sich in einem Stall mit umtriebigem KI-Manager. *us*



PS2 Bei Attacken wechselt die Kamera manchmal kurz die Perspektive.

Ulrich Steppberger

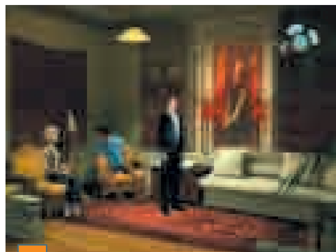


In der aktuellen WWE-Wrestlingrunde hat die PS2 die Nase vorn, denn spielerisch hängt "Shut Your Mouth" die Xbox- und Gamecube-Kollegen um Längen ab: Der große, brandaktuelle Kämpferkader, Matchvarianten ohne Ende und der feine Editor lassen jeden Joypad-Catcher jubeln, zudem frisst der kompakte Spielstand endlich keine halbe Memory Card mehr. Die Recken bewegen sich zwar immer noch etwas hüftsteif, ansonsten hat die Optik dieses Jahr aber kräftig zugelegt – gerade bei sechs Kämpfern im 'Royal Rumble'-Ring geht die Post ab. Solide Verbesserungen bekam auch der Story-Modus spendiert: Abwechslungsreichere Geschehnisse und mehr Variabilität halten die Motivation auf Dauer hoch. WWE-Fans müssen das neue "Smackdown" haben.



PS2 Multitaps vorausgesetzt, geht's bei "Shut Your Mouth" rund: In einigen Matchvarianten wie 'Hardcore' oder 'Royal Rumble' prügeln sich sechs Mann auf einmal.

Largo Winch



NGC Während sein Spezi Frauen anbaggert, untersucht Largo ein Gemälde.

Ubi Softs automatische Konvertierungs-Software spuckt einen weiteren Titel aus: Genau wie seine eineiigen Xbox- bzw. PS2-Zwillinge rätselt sich auch der Würfel-Largo durch einen leidlich spannenden Detektiv-Plot, plaudert mit potenziellen Zeugen sowie willigen Polygon-Ludern und haut Straßenräubern via Rundenkeilerei eins auf die kriminelle Nase. All dies gibt sich technisch bemerkenswert unspektakulär, punktet aber mit durchdachten Kontrollen, grundsolider Präsentation und einsteigerfreundlichen Kombinations-Knobeleien – durchweg ordentlich. tk

Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ubi Soft, Frankreich
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: ab 12 **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (71%, MAN!AC 11/02)
Xbox	bereits erhältlich (71%, MAN!AC 11/02)
NGC	bereits erhältlich

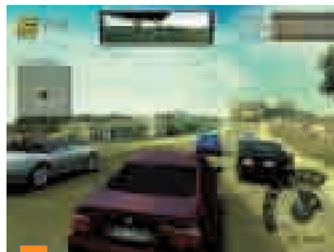
Alternativen:

PS2	Flucht von Monkey Island (86%, MAN!AC 08/01)
Xbox	Shadow of Memories (74%, MAN!AC 11/02)
NGC	Disney's Magical Mirror (keine Wertung, MAN!AC 11/02)

Gamecube: **71 % Spielspaß** – Grafik 65 %, Sound 74 %

Unterhaltsam-simples Knobel-Adventure ohne große Schwächen.

Need for Speed: Hot Pursuit 2



NGC Ruckelalarm: In Bewegung sieht das Ganze nicht so gut aus.

Die Gamecube-Umsetzung rundet die aktuelle "Need for Speed"-Runde ab. Dummerweise stammt die Raserei auf dem Würfel aus der gleichen Entwicklerstätte wie die Xbox-Fassung und teilt damit praktisch deren Vor- und vor allem Nachteile: Mit schlappem Tempogefühl, mäßiger Steuerung, weniger Strecken und nervigen Cops wird das Niveau der deutlich überlegenen PS2-Vorlage bei weitem nicht erreicht. Lediglich die Optik fiel etwas weniger verwaschen als auf der Xbox aus, dafür ruckelt's eher noch mehr – wer kann, kauft die PS2-Fassung. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: EA Seattle, USA
Publisher: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	bereits erhältlich (71%, MAN!AC 12/02)
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Burnout 2 (87%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Gamecube: **71 % Spielspaß** – Grafik 65 %, Sound 83 %

Eigentlich gehaltvolle, technisch aber schlampige Edelraserei.

The Terminator Dawn of Fate

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Surround, 60Hz, DTS

Xbox 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Paradigm, USA
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte Grafik mit tollen Licht-FX
+ durchschlagskräftige Waffen
+ Team-Kampf mit CPU-Kollegen

Contra
- umständliche Steuerung
- verwirrende Auto-Kamera
- keine Abwechslung bei Gegnern

Alternativen:

PS2	Devil May Cry (85%, MAN!AC 03/02)
Xbox	Gun Valkyrie (75%, MAN!AC 06/02)
NGC	keine erhältlich

The Terminator

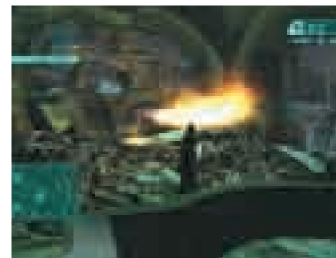
Playstation 2: Grafik 80 %, Sound 72 % – **57 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 78 %, Sound 72 % – **57 %** Spielspaß

Dauerfeuer-Action mit hervorragenden Effekten, die so nahrhaft ist wie eine leere Blechdose.

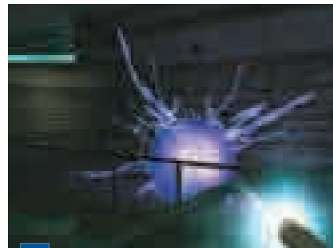


PS2 Komplexe Levelarchitektur und leuchtende Effekte: Der grüne Schimmer an Wänden und Boden kommt von der Reflektion Eurer Plasmageschosse.

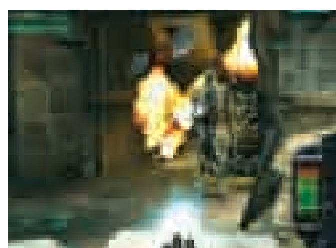


PS2 Seltene Abwechslung: Der Panzer spuckt Feuer, der Flieger Blitze.

Während Arnold bereits für den dritten "Terminator"-Film posiert, ballert Ihr Euch durch eine Episode ohne Bezug zur Filmhandlung. Schauplatz ist die düstere Zukunft um 2027, in der das Roboterimperium Skynet die Herrschaft übernommen hat und die Menschen ausrotten will. In zehn Schutt- und Asche-Levels kämpft Ihr für den Untergrund: Je nach Handlung steuert Ihr Sergant Reese, Captain Perry oder Lieutenant Luna aus der Third-Person-Perspektive.
Ähnlich "Devil May Cry" wechselt die Kamera automatisch die Perspektive, die Levels bestehen aus vielen Räumen und Freiluftarenen, die einzeln nachgeladen werden. Über die Verschnaufpausen seid Ihr allerdings froh, denn Ihr müsst ballern, was der Daumen hergibt: In Kanalsystem und verschütteten Basen stürmen die Terminatoren aus allen Richtungen – sie erscheinen sogar per Zeittor in Eurem Rücken und wollen Euch mit MP und Stahlfaust aufmischen. Alternative Ziele wie Schweberobos oder gar Jäger sind die seltene Ausnahme. Weicht durch Zick-Zack oder Rolle aus und startet mit Plasmagewehr, Handgranaten, Kick und Knüppel den Gegenangriff. Meist kämpft Ihr mit zwei bis fünf Stahlsoldaten: Per Schultertaste zielt Euer Held automatisch. Ihr dürft auch in Egoperspektive schalten, dann aber weder laufen noch ausweichen.



PS2 Das Plasmagewehr besitzt im Ego-Zielmodus eine Zoomfunktion.

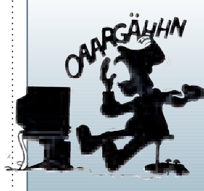


XB Geschütze besitzen unbegrenzt Munition, können aber überhitzen.

Einer für alle!

Neben dem Verschrotten der zeitweise zahllos nachrückenden Terminatoren gibt's auch noch ein paar andere Aufgaben. Tonne sprengen, Gas abdrehen und Licht anschalten erledigt Ihr dank der Linearität der Levels im Vorbeilaufen. Kniffliger sind die Schutzaufträge: Wenn Euer Sprengmeister mit dem C4-Rucksack kreuz und quer durch die MG-Garben des Bildschirm-füllenden Boss-Panzers irrt, kommt Ihr mächtig ins Schwitzen. Regelmäßig anzutreffen ist der berühmte John Connor, der nützliche Tipps gibt und auch mal selber schießt. Ihr eilt zudem versprengten Trupps zur Hilfe und feuert dann mit fünf Kameraden auf eine Roboarmee. Mit den wüsten Schlachten in mehrstöckigen Hotel- und Industrieabschnitten ist "The Terminator" zumindest grafisch beeindruckend: Laserschüsse und Mündungsfeuer erleuchten die gruselige Umgebung, Plasmawellen zischen Euch um die Ohren und Explosionen werfen gespenstische Schatten. Mit der Mischung aus kaltem Stahl, Non-Stop-Action und erstklassigen Special-FX hat Entwickler Paradigm das "Terminator"-Flair prima getroffen. *oe*

Oliver Ehrle

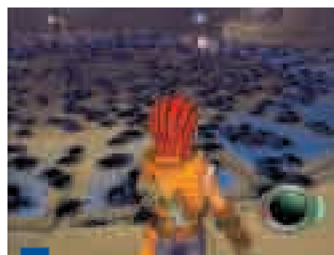


3D-Shooter-Fans machen besser einen großen Bogen um den "Terminator": Die ständig wechselnde Perspektive verdreht Euch laufend die Steuerung und im Ego-Modus werdet Ihr chancenlos durchlöchert. Taktisches Geschick erfordert nur die Zielfunktion, die sich gern auf die entferntesten Roboter versteift: Dann müsst Ihr den Gegner vor Euch umkreisen, damit er in die Schusslinie gerät. Dank Medi-Paks im Überfluss bleibts trotzdem spielbar, echter Ehrgeiz entwickelt sich aber angesichts der immer gleichen Gegner nicht. Wer einfach nur rumholzen will und obendrein auf "Terminator" steht, der bekommt eine stählerne Materialschlacht geboten, dass ihm die Ohren wackeln – unbedeutend, ob auf PS2 oder Xbox, denn die Versionen unterscheiden sich nicht.

Haven: Call of the King



PS2 Heimtückisch: Die Roboter-Geschütze sind als Felsen getarnt und entpuppen sich erst im letzten Moment als Bedrohung. Fahrt schnell Euren Schild aus!



PS2 Technisch einwandfrei: Bei Massenaufgeboten gibt's keine Ruckler.

Eigentlich ist der britische Traditions-Entwickler Traveller's Tales für hochkarätige Auftragsarbeiten bekannt – mit "Haven" aber wollten die Jump'n'Run-begeisterten Idealisten ein Spiel nach persönlichem Idealbild auf die Beine stellen. Gemeinsam mit dem berühmten Fantasy-Künstler Rodney Matthews (vor allem durch Covers für diverse Rock-Opas, Buch-Illustrationen und seine TV-Rendersoap "Lavender Castle" bekannt) schuf man einen SciFi-Kosmos, der an frühe Amiga-Hüpforgien von Psygnosis ("Shadow of the Beast" oder "Leander") erinnert. Überhaupt präsentiert sich Zwerg Haven in einem Jump'n'Run-Brocken, der vor allem die Traditionalisten unter den PS2-Besitzern anspricht: Knackig schweres Plattformgehopse und gemeingefährliche Gegner tummeln sich in weitläufigen Szenarien wie Minen, Gruften oder Oberwelt zuhauf – auch Situationen vom Schlage "Ein falscher Schritt, und Du bist tot!" gibt's reichlich. Zum Glück hat Traveller's Tales ein Herz für nervöse Pad-Akrobaten und daher alle paar Schritte unsichtbare Rücksetzpunkte platziert.

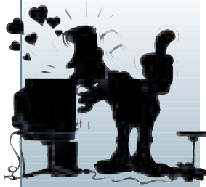
Nicht nur eine Disziplin

Genre-Seitensprünge gehören spätestens seit "Crash Bandicoot" zum guten Ton: Held Haven treibt die Vielfältigkeit regelrecht auf die Spitze – unter anderem mit effektgespickten Action-Seeschlachten, Alien-Eiersuche, Raumschiff-Flügen und zahlreichen Adventure-Einlagen. Auch die dominanten Jump'n'Run-Episoden bergen einige Neuerungen: Ein ausgeklügeltes Extra-System, die flexibel einsetzbare Jojowaffe, Energieschild, Rauchbomben und vieles mehr. *rb*



PS2 Effektvolle Action-Schlacht auf hoher See: Versenkt die Piratenschiffe!

Robert Bannert



Habt Ihr die ersten Berührungsängste überwunden (hässliche Charaktere, gewöhnungsbedürftiger Grafikstil und das Fehlen jeglicher Tutorial-Funktion machen einem den Einstieg nicht leicht), entpuppt sich Zwerg Haven als echter Tausendsassa: Mit Ausnahme von "Ratchet & Clank" bietet kein anderes Jump'n'Run ähnlich viel Abwechslung, hübsch inszenierte Intermezzos wie Seeschlacht oder Eiersuche sind für Traveller's Tales das Salz in der Suppe und halten Euch trotz happigem Schwierigkeitsgrad bei der Stange. Stichwort Umfang: Havens Abenteuer erstreckt sich über mehrere Planeten – für wochenlangen Spielspaß ist also gesorgt. Und wer sich erst mal an den von Matthews geprägten Look gewöhnt hat, für den hält "Haven" einige wunderschöne Settings bereit.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 6 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✔ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox 1. Quartal 2003
NGC 1. Quartal 2003

Entwickler: Traveller's Tales, England
Hersteller: Midway
Website: www.midway.com

Pro
- auch bei Massenszenen schön flüssig
- dynamische Steuerung
- fair platzierte Rücksetzpunkte
- voluminöse Rundum-Akustik
- extrem abwechslungsreich

Contra
- schlappe Präsentation

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank (91%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Crash Bandicoot: Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Haven: Call of the King

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 82 %
82 % Spielspaß

Liebenswertes und abwechslungsreiches Hüpf-Abenteuer mit vielen Action-Einlagen.

Bomberman Generation



NGC Fan-Freiheit: Die Zusammenstellung der Extras dürft Ihr selbst regeln.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 6 Jahre — Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC bereits erhältlich

Entwickler: Hudson Soft, Japan
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.vivendi-universal-interactive.de

Pro
+ hübsch aufgezogene Neuauflage des unverwüstlichen Spielkonzepts
+ brillanter Mehrspielerpart mit zig Einstellmöglichkeiten und neuen Modi
+ umfangreiche Solo-Quest...

Contra
- ...die leider etwas zäh ausgefallen ist

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

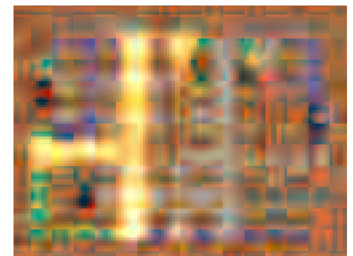
Bomberman Generation

Gamecube
Grafik 64 %
Sound 63 %
80 % Spielspaß

Solo Geschmacksache, zu viert der ultimative Partyspaß – traditionell und zugleich innovativ.



NGC Elfenbeinjagd à la "Bomberman": Alle paar Levels tretet Ihr im Einzelspielerabenteuer gegen mehr oder weniger haarige Zwischenbosse an.





NGC Multiplayer-Spaß: 'Reversi'-Variante (oben) und Münzenjagd.

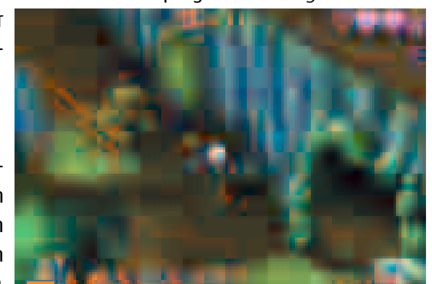
Auch wenn Hudsons simpel-geniale Böllerei mittlerweile mehr als 16 Jahre Bildschirmpräsenz auf dem Buckel hat, scheint die Spielergemeinde einfach nicht genug von den putzigen Bombenmännlein kriegen zu können. Nach einem Dreamcast-Abstecher in Online-Gefilde und einer linkbaren GBA-Episode kehrt der Nippon-Entwickler zu den stationären Serien-Wurzeln zurück – angesagte Cel-Shading-Optik, brandneue Spielvarianten sowie ein (verhältnismäßig) komplexes Solo-Abenteuer im Gepäck.

Mehr Spaß allein

Wirkten die witzigen, aber meist unspektakulären Einzelspieler-Quests vergangener "Bomberman"-Folgen häufig lediglich wie nette Dreingaben zur ungleich peppigeren Multiplayer-Gaudi, verpasste Hudson der neuesten Inkarnation deutlich mehr Tiefgang. Auf der Suche nach sechs Teilen einer Superbombe zieht Ihr durch ebensoviele, nochmals in Einzellevels unterteilte Welten. Dabei orientieren sich Ablauf und Aufgaben trotz dreidimensionaler Darstellung sowie freien Laufwegen an klassischen 2D-Abenteuern: Mit clever platzierten Sprengsätzen jagt das Comicmännchen herumwuselnde Bösewichte in die Luft, zerbröselt hinderliches Geröll oder fällt Bäume über reißenden Strömungen. Neben den gewohnten Extras wie höherer Laufgeschwindigkeit oder größerem Explosionsradius könnt Ihr im weiteren Verlauf auch die Elementarklasse der TNT-Kugeln ändern. Feuerbomben etwa eignen sich hervorragend zum Gegnerbrutzeln, mit den Wasserpendants löscht Ihr gekonnt zuvor unpassierbare Feuerbecken. Interessantestes Novum dürften die sogenannten Charaboms sein: Einmal gefunden, verstärken diese Knuddelmonster im Nippon-Stil Eure Resistenz gegen Feindattacken oder stellen Euch eine größere Bombenwurfreichweite zur Verfügung. Mit entsprechenden Extras lässt sich zudem der Erfahrungslevel der Pokémon-Verwandschaft steigern.

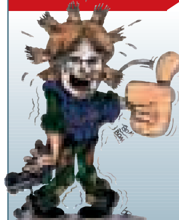
Quartett-Qualität

Trotz aufgebohrter Solovariante spielt auch "Bomberman Generation" seinen vollen Spielwitz erst bei geselligen Multiplayer-Partien aus. Im traditionellen Duell-Modus jagen sich auf diversen Spielbrettern bis zu vier Kontrahenten in klassischer Serienmanier hoch. Beim 'Reversi'-Kampf versucht Ihr via Bombendetonation, unter Zeitdruck möglichst viele Felder in Eure Farbe zu tauchen. Ebenfalls witzig: die 'Ausweich'- (Ihr meidet fallende Böller) und die 'Revanche'-Variante (per Kanone schießt Ihr von außen auf wehrlose Feinde). Den spaßigen Höhepunkt stellt aber die Münzenjagd dar: Unter regulären Spielregeln gilt es, möglichst viel Kohle zu horten, ehe das Zeitlimit verstreicht – hektische Jagden auf das prallste 'Sparschwein' sind vorprogrammiert. *cg*



NGC Indiana Bomberman: Geschicklichkeitstests und Knobeleien bestimmen den Solo-Modus.

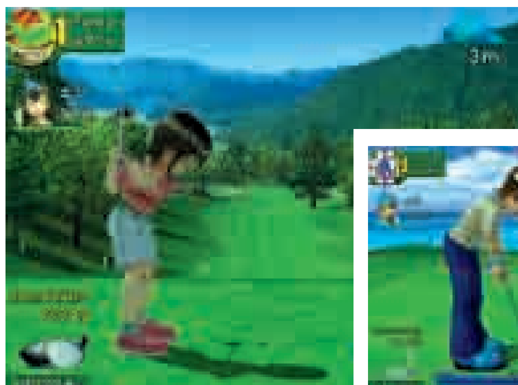
Colin Gäbel



Endlich lässt sich's auch auf einer Next-Generation-Konsole zünftig zündeln: Mit "Bomberman Generation" erwartet Cube-Fans ein Multiplayer-Vergnügen, das jede gesellige Spielerrunde zur emotionsgeladenen Zockerparty werden lässt. Puristen freuen sich über die individuellen Extra-Einstellungsmöglichkeiten, sollten aber auch den pfiffigen neuen Modi – besonders der Münzenjagd – eine Chance geben. Hier hat sich Hudsons Kreativabteilung endlich mal sinnvolle Neuerungen einfallen lassen. Etwas zwiespältig stehe ich der Solo-Quest gegenüber: Zwar bietet das Einzelabenteuer mehr Spieltiefe als die Vorgänger, alles in allem sind mir die Labyrinthexpeditionen mit teils netten, teils altbackenen Geschicklichkeitstests aber zu undynamisch und tranig ausgefallen.

Ace Golf

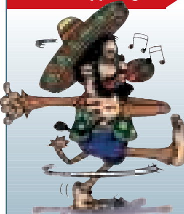
Die Golfschwemme hält unvermindert an, Gamecube-Besitzer bekommen gar einen Konsolen-exklusiven Titel spendiert: "Ace Golf" erscheint (im Gegensatz zu den Multi-Titeln "Tiger Woods" und "Outlaw Golf") nur für den Würfel unter dem Eidos-Exoten-Label Fresh Games. Die Entwickler haben sich ihre Inspirationen offensichtlich bei Sonys "Hot Shots Golf"-Serie geholt: Mit einer Reihe knuffiger, dezent japanisch aussehender Sportler schlagt und puttet Ihr den kleinen weißen Ball über sechs Kurse. Neben Loch- und Schlagspiel gibt's die 'Missionen', bei denen Ihr kleine Aufgabenstellungen wie die Erfüllung von Einlochquoten angeht und Minispiele bestreitet, z.B. die beste Annäherung ans Loch mit einem Schlag. Im Karriere-Modus tretet Ihr zu zahlreichen Turnieren an und ergattert mit Euren Erfolgen neue Plätze, Golfer und praktische wie neckische Gags und Extras.


NGC Kritische Situation: Gute Schwünge klappen nur mit viel Feingefühl.


NGC Beim Putten zeigt ein Gitter die Neigung des Grüns an.

Geschlagen wird ähnlich wie bei "Tiger Woods": Mit dem C-Stick holt Ihr aus und sammelt Schwungkraft. Im korrekten Moment drückt Ihr dann nach vorne, um den Ball fliegen zu lassen. Wichtig ist dabei, die unten im Bild angezeigte Trefferzone zu erwischen – wer durch nervöse Wackler zuviel Drall reinbringt, landet schnell im Rough oder Bunker. *us*

Ulrich Steppberger



"Ace Golf" ist eine kuriose Mischung: Die Aufmachung entspricht genau dem, was für die größte Gamecube-Zielgruppe (also die jüngeren Semester) ideal erscheint, die Steuerung dagegen macht auch Golfprofis zu schaffen. Ist der analoge Schwung bei "Tiger Woods" schon schwer genug auszuführen, setzt "Ace Golf" durch das Hinzufügen weiterer zu beachtender Details noch eins drauf. Ideale Schläge gelingen erst mit viel Übung, vorher sorgen regelmäßige Fehlversuche für Frust. Ansonsten stimmt eigentlich alles: Ordentliche Platzzahl und Spielmodi sowie viele Extras dienen der Motivation, die hübsche Optik erfreut das Sportlerauge. Lediglich die banale Musik geht Euch im Handumdrehen auf den Geist. Wer genug Geduld mitbringt, gibt "Ace Golf" eine Chance.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Telenet, Japan
Hersteller: Eidos
www.eidos.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

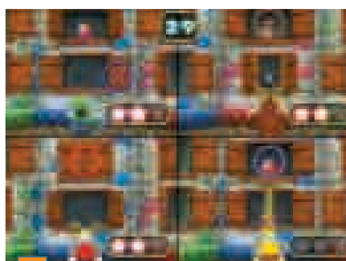
Alternativen:

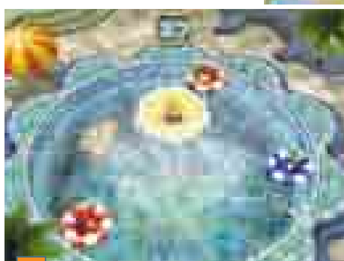
PS2	Tiger Woods PGA Tour 2003 (Test auf Seite 110)
Xbox	Tiger Woods PGA Tour 2003 (Test auf Seite 110)
NGC	keine erhältlich

Gamecube
Grafik 75 %
Sound 56 %
78 % Spielspaß

Knuffige Golfsimulation mit ordentlicher Kurszahl und schwieriger Steuerung.

Mario Party 4


NGC Fang' den Bösewicht: Auch im Solo-Modus zockt Ihr per Splitscreen.


NGC Poolparty: Mario, Donkey und Luigi müssen Wario von der Insel werfen.


NGC Eines von fünf Spielbrettern: Das Karussell setzt Euch per Zufall ab.

Party-Spiele sind die virtuelle Version von "Mensch ärgere Dich nicht": Vier Teilnehmer ziehen mit ihren Figuren abwechselnd über ein Brett und zocken jede Runde Minispiele. Dabei gewinnt Ihr Goldstücke, mit denen Ihr Sterne kauft: Wer nach einer vorher festgelegten Rundenzahl die meisten hat, gewinnt.

Entwickler Hudson gestaltet "Mario Party 4" als Geburtstagsfete: Im Story-Modus wählt Ihr einen von acht Nintendo-Helden und spielt gegen die Gäste, z.B. Koopa, Boo und Toad. Für jeden Sieg gibt's ein Geschenk, das Mario, Luigi & Co. in ihrem Zimmer verstauen: Sofa, TV oder Vase – wie in "Super Smash Bros. Melee" haben diese Trophäen leider keinen spielerischen Nutzen. Richtig spannend ist deshalb nur der Mehrspieler-Modus, in dem Ihr mit drei Kumpels um die Wette würfelt oder die 50 neuen Minispiele einzeln anwählt: Ob Fallschirmsprung, Russisches Roulette oder Elfmeterschießen, für jeden Geschmack ist eine knifflige Disziplin dabei. Ihr spielt jeder gegen jeden, allein, im Team oder als Einzelkämpfer gegen drei. Verbessert hat Hudson die fünf Spielbretter, auf denen einiges passiert: Mit dem Megapilz klaut Ihr den Gegnern Münzen, zudem könnt Ihr Teleporter kaufen und auf Delfinen Abkürzungen reiten. *oe*

Oliver Ehrle



Trotz Trophäensammlung macht auch das vierte "Mario Party" nur mit Kumpels Spaß, weil Ihr die langwierigen Spielzüge der CPU-Gegner nicht abkürzen könnt – das nervt. Wenn aber ein Freund um Goldstücke zockt und dabei flucht oder jubelt, steigt die Stimmung bis zum Siedepunkt. Im Gegensatz zu "Pac-Man Fever" und "Sonic Shuffle" gibt's in "Mario Party 4" keine Frustspiele, jeder Wettbewerb ist entweder witzig oder spannend. Die putzige Optik mit vielen versteckten Gags lässt Euch schmunzeln, unspektakulär ist dagegen der Sound: Unter den fröhlichen Melodien findet sich kein echter Ohrwurm, die Sprachausgabe gestaltet sich mit Lauten wie 'Yeahh' und 'Ahhh' spärlich. Das bislang beste Party-Spiel – aus dem Genre ließe sich aber noch mehr Spaß raus holen.

Genre: Party-Spiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hudson, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Pac-Man Fever (53%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Fuzion Frenzy (41%, MAN!AC 04/02)
NGC	keine erhältlich

Gamecube
Grafik 76 %
Sound 70 %
74 % Spielspaß

Witzige Geburtstagsparty mit originellen Minispielen. Allerdings nur Mehrspieler-tauglich.

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 6 Jahre — Preis: ca. 50/60 Euro

Playstation 2
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

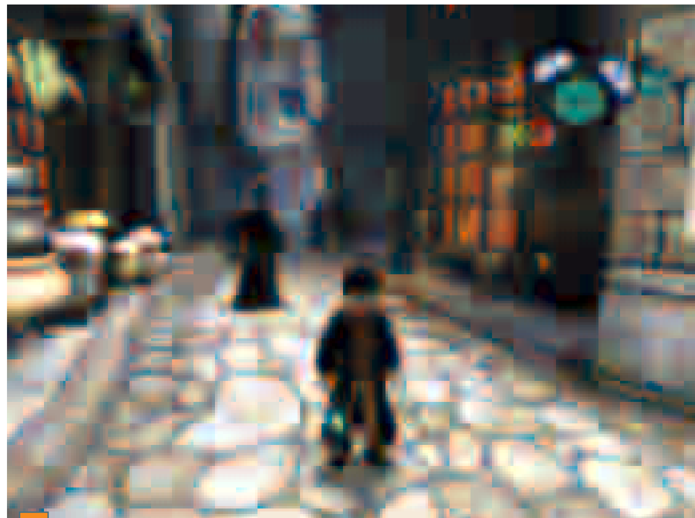
Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Harry Potter 2

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	67 %	70 %	66 %
Xbox	73 %	70 %	72 %
Gamecube	73 %	70 %	72 %

Ordentliches Action-Adventure mit diversen Detail-Mängeln; dennoch auch für Nicht-Potter-Fans.



NGC PS2ler dürfen jederzeit den Spielstand sichern, Xbox- und Cube-Fans suchen Speicherpunkte auf – via GBA-Link schaltet Ihr mit letzter Version Geheimnisse frei.

Neues Spiel, neues Team: Bemühte sich letztes Jahr Entwickler Argonaut den (durchwachsenen) Zauber der ersten "Harry Potter"-Verfilmung auf die PSone zu bannen, kommen beim Sequel unter Federführung von Eurocom gleich alle Next-Gen-Konsolen zum Zug. Grundlegend hält "Die Kammer des Schreckens" zwar am Konzept des mittelprächtigen 32-Bit-Vorläufers fest, in Sachen Qualität und Atmosphäre hängt der zweite virtuelle Potter den Erstling aber locker ab.

Zaubern will gelernt sein

Zwar unterscheiden sich die drei Versionen des Spiels in einigen Details (u.a. sind teilweise Gegner verschieden platziert, einige Cut-Scenes variieren und manche Aufgaben lassen sich unterschiedlich schwer lösen), der eigentliche Spielverlauf ist aber auf PS2, Xbox und Cube gleich. Vage analog zum Film- bzw. Buchinhalt begleitet Ihr Jungmagier Harry durch sein zweites Jahr auf der faszinierenden Zauberschule Hogwarts. Bevor Ihr jedoch in den ungezählten Kammern des alten Gemäuers auf Entdeckungsreise geht, werdet Ihr bei den Weasleys in die Basissteuerung eingewiesen, stattet der Winkelgasse einen Besuch ab und schlagt Euch durch den verbotenen Wald. Dabei gilt es kleine Rätsel zu lösen, Geschicklichkeitstests zu bewältigen sowie übellaunige Monster in Schach zu halten. Diese schaltet Ihr per Schultertaste auf, um sie mit diversen Sprüchen aus Harrys Stab zu beharken. Vorlagengetreue Mini-Spiele wie eine Partie Quidditch oder das Suchen von gut 100 Sammelkarten dürfen natürlich nicht fehlen. *cg*

PS2 Die Auto-Sprung-Funktion des Vorgängers wurde übernommen.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC bereits erschienen

Entwickler: Eurocom, England
Publisher: Electronic Arts
Website: www.ea.com

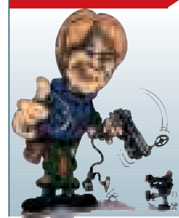
Pro
+ Vorlagennahe Atmosphäre
+ kurzweiliger Spielverlauf

Contra
– teils problematische Kameraführung
– dramaturgische Schwächen
– ruckelige Grafik (PS2)
– oft sehr schwache Sprachausgabe

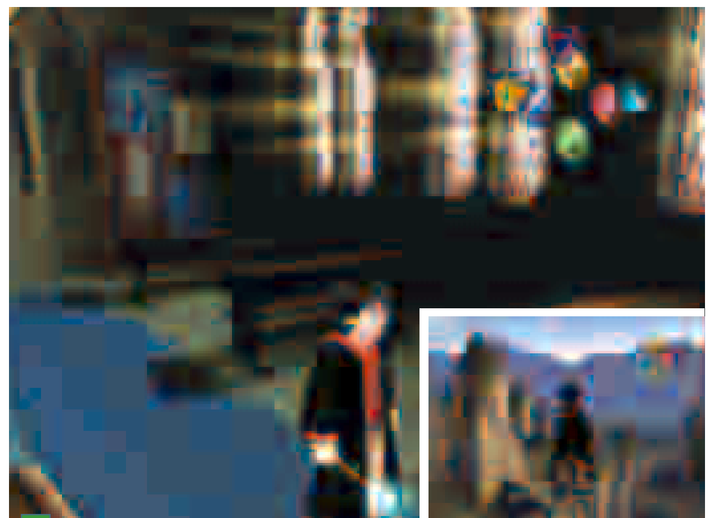
Alternativen:

System	Titel
PS2	Kingdom Hearts (82% MAN!AC 12/02)
Xbox	Legay of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 05/02)
NGC	Eternal Darkness (90%, MAN!AC 12/02)

Colin Gäbel

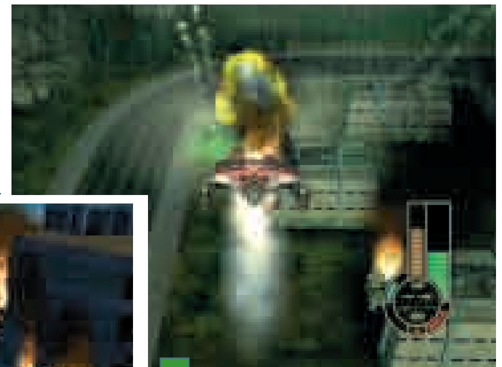


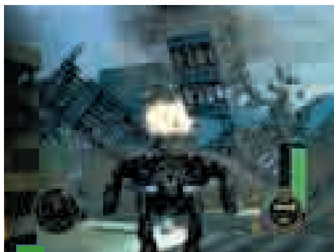
Der Entwicklerwechsel hat dem Digi-Potter gut getan, "Die Kammer des Schreckens" übertrumpft den Vorgänger in allen Disziplinen. Die Ablaufchronologie orientiert sich enger an der Vorlage, was der Atmosphäre zu Gute kommt. Vielseitigere und kurzweiligere Aufgaben machen das Sequel auch inhaltlich spielenswerter. An Feinschliff mangelt es dennoch: Kameraprobleme, die hakelige Lock-On-Funktion, Dramaturgieholperer (Unwissende dürften der Story nur schwer folgen können) und eine durchwachsene Synchro (der Titelheld quatscht besonders übel) verhindern eine bessere Wertung. Leider kann die PS2-Version nicht mit der Konkurrenz mithalten: Gröbere Texturen, üble Ruckeloptik und ungenaue Kollisionsabfrage nagen merklich am 'zauberhaften' Spielvergnügen.



XB Je mehr Zaubersprüche Ihr lernt, desto mehr Bereiche Hogwarts werden zugänglich – per Besen darf Harry nun erstmals frei über die Zinnen der Burg brausen.

Mech Assault


XB Kleine Mechs können dank praktischer Sprungdüsen kurzzeitig fliegen.


XB Demolition Mech: Nahezu jedes Gebäude ist komplett zerstörbar.


XB Keine Zeit für Ruhepausen: In der knackigen Kampagne schlagt Ihr Euch nicht nur mit Feindmechs rum, sondern müsst auch auf Fußvolk und Armee achten.

Genre: Actionspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		8	
Online		8	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 16 | Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Day 1 Studios, USA
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.com

Pro
- + beeindruckende Explosionseffekte
- + unkomplizierte Steuerung
- + actionreiche Einspieler-Kampagne
- + Online-Matches packend

Contra
- – keine Rücksetzpunkte in den Missionen
- – Xbox-Live-Menüs spartanisch

Alternativen:
- PS2: Armored Core 2: Another Age (78%, MAN!AC 12/02)
- Xbox: Gun Metal (73%, MAN!AC 09/02)
- NGC: keine erhältlich

Mech Assault

Xbox
Grafik 85 %
Sound 82 %
83% Spielspaß

Brachiale Mechballerei mit Schwerpunkt auf Action und einem coolem Online-Modus.

Microsoft schickt die Kampfroboter in die Schlacht: Wer denkt, "Mech Assault" wäre eine schnöde Kopie der strategielastigeren PC-Titel "Mech Warrior" oder gar "Mech Commander", liegt falsch – auf der Xbox steht die Balleraction im Mittelpunkt. Als wackerer Pilot sollt Ihr auf dem Planeten Helios nach dem Rechten sehen. Dummerweise erwarten Euch die Fieslinge vom 'Word of Blake'-Kult und schießen Euer Landeschiff kurzerhand ab – Ihr übernehmt das Steuer des einzig heil gebliebenen Mechs und stapft los, um die feindlichen Truppen zu dezimieren. Cockpitansicht und kompliziertes Ausrüsten sind bei "Mech Assault" tabu: Statt dessen schaut Ihr Eurer Kampfmaschine beim Marsch durch die 3D-Welt über die Schulter und legt dank einfacher Steuerung ohne Probleme los. Mit den Analogknüppeln kontrolliert Ihr die Füße und den Torso unabhängig, auf Knopfdruck schaltet Ihr schnell die Waffenysteme durch.

Groß und klein

18 Mechs umfasst das "Mech Assault"-Angebot: Der wendige Cougar kann z.B. kurzzeitig fliegen, ist aber waffentechnisch schwach auf der Brust, während der Gigant Atlas massive Schäden anrichtet, dafür aber ziemlich lahm läuft. Je nach Maschine sind bis zu drei Wummenarten verfügbar: Ballistische MGs, Raketen und Energiewaffen haben spezifische Vor- und Nachteile wie Durchschlagskraft, Zielsuche, Aufladezeit und Überhitzungsgefahr – besonders letztere sorgt in hektischen Situationen leicht für Unheil.

Seid Ihr alleine unterwegs, schlagt Ihr Euch durch rund 20 Missionen in der Kampagne: Meist gilt es, die Feindesscharen auszumerzen, gelegentlich sind bestimmte Gebäude das Ziel oder Ihr sollt einen Mech aus den Klauen der Opposition entreißen. Am nervenaufreibendsten gestalten sich direkte Duelle mit den gegnerischen Kampfmaschinen, aber auch niedriges Fußvolk und Hindernisse wie brennende Ruinen oder einstürzende Brücken müsst Ihr beachten.

Habt Ihr Freunde oder Xbox Live (siehe Kasten) zur Hand, geht's ohne Story zur Sache: Bis zu acht Mechs stapfen durch die Landschaft und kämpfen alleine oder im Team in altbewährten Spielmodi wie 'Zerstörung' (Deathmatch) oder 'Letzter Mann' den Sieg aus. *us*

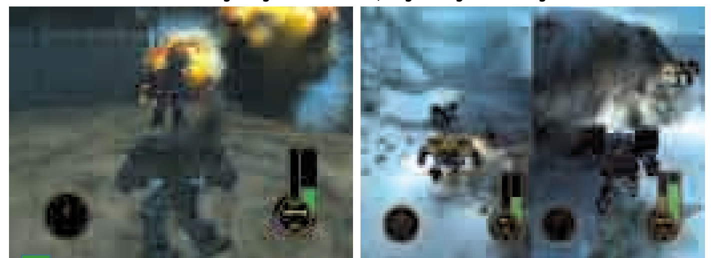
Lust auf Live
Erfahrung im Online-Kampf

"Mech Assault" ist der erste massenkompatible, vollwertige Xbox-Live-Titel in Europa: Wie mit den Start-Demos gab es in unserem Praxistest auch bei der Roboterschlacht keine Probleme mit Lag-Verzögerungen, Matches mit bis zu acht Teilnehmer verliefen einwandfrei und äußerst spaßig. Noch sind Spielmodi- und Kartenauswahl etwas spärlich, dank Downloadfunktion wird aber demnächst neues Material zur Verfügung gestellt. Lediglich die Menüstruktur des Onlineteils lässt zu wünschen übrig: Die minimalistische Lobby macht das Koordinieren von Matches schwierig, außerdem werdet Ihr nach jedem Kampf zurück ins Hauptmenü geschickt – hier hätten sich die Entwickler ein Vorbild an "Moto GP" nehmen sollen, bei dem es solcherlei Probleme nicht gibt.

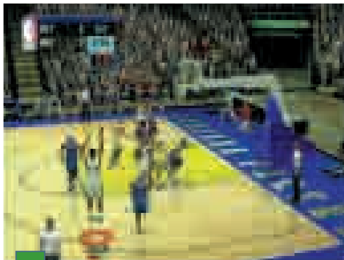
Ulrich Steppberger



"Mech Assault" lässt es richtig krachen: So lustvolle Zerstörungsorgien wie beim Xbox-Actionfeuerwerk gab's selten zu sehen. Die packenden Duelle der wuchtigen Roboter sind fesselnd, die Interaktion mit der Umwelt krönt das Geschehen: Die ganze Umgebung lässt sich in Schutt und Asche legen, was dank der detaillierten und schicken Grafik äußerst ansehnlich in Szene gesetzt wird – selbst bei Online-Matches geht die Bildrate selten in die Knie. Die ausgefeilte Solo-Kampagne unterhält Euch mit anspruchsvollen Aufträgen und knackigen Situationen, allerdings ärgert der Verzicht auf Rücksetzpunkte: Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad kommt Ihr gelegentlich ins Schwitzen. Wer Interesse an gediegener Action hat, liegt hier genau richtig.


XB Die Mehrspieleroptionen setzen auf Action pur: Bei Xbox Live (links) beharken sich bis zu acht Kämpfer gleichzeitig, an einer Konsole können zwei Leute ran.

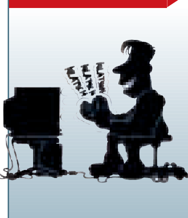
NBA Inside Drive 2003


XB Knifflig: Das Wurf-Timing bei Drei-ern fällt gewöhnungsbedürftig aus.


XB Sichere Tour: Einige Spieler ver-zichten selbst unterm Korb auf Dunks.

Was EA kann, kann Microsoft schon lange: Jährliche Updates zum hauseigenen Sportspiel-Sortiment müssen der lechzenden Konsumenten-Meute ausreichen.
So gleicht die aktuelle "NBA Inside Drive"-Inkarnation ihrem Vorläufer in Sachen Spielmodi wie ein Basketball dem anderen: Einzelspiel, Training, Play-Offs sowie Saison gehören inzwischen zum rudimentären Genre-Inventar. Wenigstens zeigt sich der 'Franchise' nun dank Spieler-Editor nebst flexibleren Trading-Funktionen von einer umfangreicheren Seite. Habt Ihr Euch durch den riesigen Options-Dschungel gekämpft, geht's ab in eine brodelnde NBA-Arena: Während sämtliche Basis-Manöver wie Pässe, Tricks oder Distanz-Würfe auf den Aktionstasten ruhen, spendiert die rechte Schultertaste einen würzigen Turbo-Schub – das linke Pendant dient schließlich zum Aufposten unter des Gegners Körbchen. Schwerkraft-verhöhnende Offensiv-Taten wie Alley-Oops gelingen dagegen nur mit einem gehörigen Schuss Timing respektive der korrekten Tasten-Kombination. Gewiefte Hobby-Taktiker stressen ihre Muskel-Truppe zudem mit diversen Taktiken oder Defensiv-Formationen, die sich quasi fliegend während der Partie ändern oder einsetzen lassen. *tk*

Thorsten Küchler



Anschluss verpasst: Auch wenn "NBA Inside Drive 2003" durchaus ordentliche Konsolen-Unterhaltung bietet, kann Microsofts US-Sport-Sim nicht in der Liga des überraschend aufgemotzten "NBA Live 2003" mitspielen. Neben der unkonventionellen – noch dazu nicht konfigurierbaren – Tastenbelegung stößt besonders die dezent träge Ruckeloptik mit ihren teils fürchterlich texturierten Digi-Sportlern sauer auf. Gigantische Arenen und geschmeidige Animationen machen diesen Faux-pas aber erträglich. Spielerisch hat die nordamerikanische Korbjagd ein gutes Stück zugelegt: KI-Patzer im Defensiv-Bereich wurden auf ein Minimum reduziert, anspruchsvolle Spielzüge sowie spektakuläre Manöver gelingen bereits nach kurzer Zeit – ordentlich, aber uninspiriert.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: High Voltage, USA
Hersteller: Microsoft
www.xbox.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 70 Euro

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

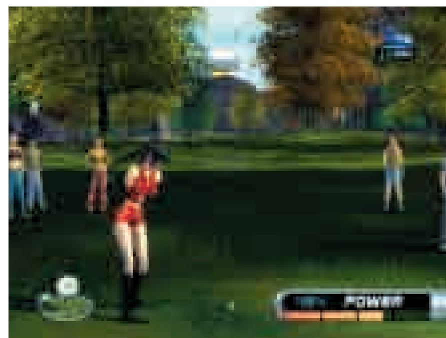
Alternativen:

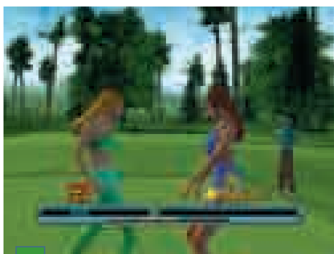
PS2	NBA Live 2003 (Test auf Seite 93)
Xbox	NBA Live 2003 (Test auf Seite 93)
NGC	NBA Courtside 2002 (81%, MAN!AC 06/02)

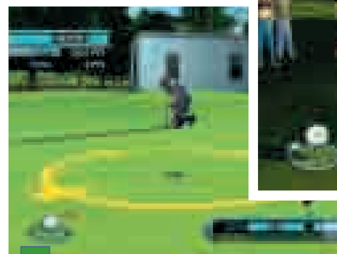
Xbox Grafik 74 % Sound 82 % — **77 %** Spielspaß

Durch und durch solide Basketball-Sim mit ansehnlicher Optik und magerer Steuerung.

Outlaw Golf

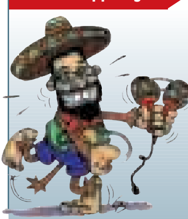

XB Leicht bekleidet schlingt sich's besser: Domina Suki legt kräftig los.


XB Gleich gibt's Prügel: Die Caddies leiden unter Euren Launen.


XB Putten wird dank mehrerer Hilfs-mittel leicht gemacht.

Wem normales Ballgeschubse zu spießig ist, der liegt hier richtig: Bei "Outlaw Golf" treiben sich keine langweiligen Profisportler auf dem Platz herum, sondern ein Haufen skurriler Gestalten wie eine asiatische Domina, ein Stripper-Duo oder ein schottischer Hooligan. Gespielt wird auf den drei Austragungsstätten allerdings nach normalen Regeln: Je nach Modus gibt's Standardvarianten wie Lochspiel oder Skins. Auf der Tour wiederum tretet Ihr zu zahlreichen Wettbewerben bzw. auf dem Übungsplatz an, um die Fähigkeiten Eures Golfers aufzubessern oder zahlreiche Extras freizuschalten. Die Steuerung mischt gekonnt das traditionelle Klicksystem und analogen Schwung: Mittels rechtem Stick holt Ihr mit dem Schläger aus, dank einer Balkenanzeige ist auch für Frischlinge exakte Stärkedosierung möglich. Seid Ihr auf dem Grün angekommen, schätzt Ihr maximal drei Mal die Laufrichtung des Balls ab, bevor Ihr den Putt ausführt. Mit Birdies verdient Ihr Euch 'Schlagmarken': Verbockt Ihr nämlich einen Schwung, sinkt Eure Stimmung und beeinflusst Euer Spielvermögen negativ. Auf Knopfdruck schnappt Ihr Euch den Caddy und verpasst ihm ein paar saftige Schwinger – im Handumdrehen seid Ihr wieder ausgeglichener. *us*

Ulrich Steppberger



"Outlaw Golf" ist nicht nur für Antisportler die richtige Beschäftigung: Spielerisch gibt sich das Geschehen keine Blöße, die durchdachte Steuerung gefällt mir sogar besser als bei "Tiger Woods". Die abgedrehten Charaktere sprühen nur so vor Charme, die gelungene Synchro und der schräge Kommentator tragen ihren Teil dazu bei – zumindest in der wählbaren englischen Sprachfassung. An den kleinen Prügeleinlagen habt Ihr Euch bald sattgesehen, das Stimmungsbarometer ist aber eine nette Idee. Die umfangreiche Tour bietet dank vieler Extras langfristige Motivation, kann ein dickes Manko jedoch nicht ganz ausmerzen: Über die teils rucklige Grafik lässt sich hinwegsehen, bei der Platzzahl wurde aber arg gegeizt – gerade mal 56 Löcher stehen bereit.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hypnotix, USA
Hersteller: TDK
www.hypnotix.com

USK-Rating: ? — Preis: ca. 60 Euro

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

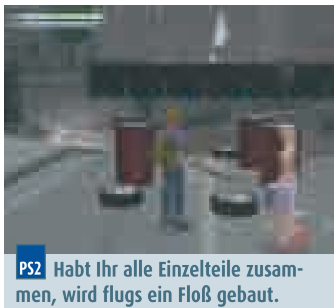
Alternativen:

PS2	Tiger Woods PGA Tour 2003 (Test auf Seite 110)
Xbox	Tiger Woods PGA Tour 2003 (Test auf Seite 110)
NGC	Ace Golf (Test auf Seite 99)

Xbox Grafik 72 % Sound 84 % — **81 %** Spielspaß

Uriges und ungemein spaßiges Golf mit witzigen Prügeleinlagen, aber sehr wenig Kursen.

SOS The Final Escape


PS2 Habt Ihr alle Einzelteile zusammen, wird flugs ein Floß gebaut.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, merkliche Geschwindigkeitseinbußen
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Dezember
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Irem, Japan
Hersteller: Bigben
Website: www.bigben-interactive.de

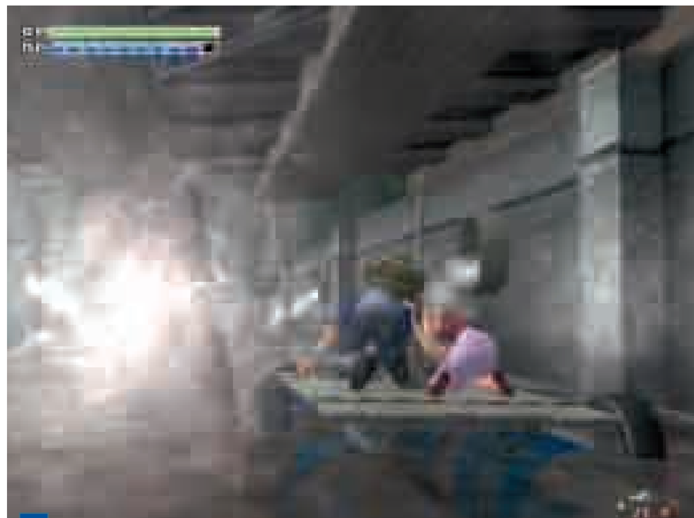
Pro
+ innovative Spielidee
+ motivierendes Leveldesign
+ gut platzierte Schockmomente
+ mit Überraschungen gespickt

Contra
- Optik und Sound veraltet
- hakelige Steuerung

Alternativen:
PS2: Prisoner of War (70%, MAN!AC 08/02)
Xbox: Prisoner of War (70%, MAN!AC 08/02)
NGC: keine erhältlich

SOS The Final Escape
Playstation 2
Grafik 54 %
Sound 28 %
74% Spielspaß

Innovatives Katastrophen-Abenteuer mit vielen Überraschungen aber unterirdischer Präsentation.


PS2 Mit dem provisorischen Schwimmuntersatz geht's anschließend auf einen reißenden, innerstädtischen Fluss, der Euch dem rettenden Ziel näher bringt.

Bigben zeigt Herz für japanische Produkte: Nach "Sub Rebellion" (Test in letzter MAN!AC) erreicht mit "SOS The Final Escape" (alias "Zettai Zetsumei Toshi") die zweite Irem-Entwicklung unsere PAL-Gefilde.

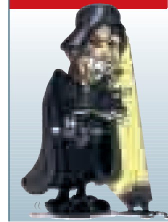
Die Erde bebt

Dies muss Reporter Keith Helm schmerzlich am eigenen Leib erfahren, als auf dem Weg zu seiner neuen Arbeit das Chaos in Form eines gewaltigen Erdbebens Einzug in sein Leben hält. Der fiktive Schauplatz Capital City und die angrenzenden Bereiche liegen in Trümmern, die Rettungsmaßnahmen konzentrieren sich auf das Zentrum der Großstadt.
Also nichts wie hin, in den Hubschrauber steigen und den miserablen Tag möglichst schnell vergessen.

Doch der Weg zum Evakuierungsort ist steinig: In unregelmäßigen Abständen erschüttern Nachbeben das Polygon-Szenario, angeknackste Häuser stürzen endgültig ein und schneiden Euch so den Weg ab, verletzte Einwohner rufen verzweifelt nach Eurer Hilfe – Ihr habt einiges zu tun!
Das Problem dabei: Anstrengende Aktionen wie das Klettern über Trümmerberge oder schnelles Laufen zehren an Keiths Wasserhaushalt. Ist das kühle Nass verbraucht, zahlt es Euch Euer virtueller Körper mit Erschöpfung und Energieverlust heim. Haltet daher stets Ausschau nach Wasserhähnen oder haltet besser mehrere gefüllte Flaschen in Eurem Rucksack parat. In letzterem verstaut Ihr auch alle übrigen Fundstücke wie Feuerlöscher, Verbandsmaterial, Feuerzeug, Batterien, Radio, diverse Schlüssel und was Euch sonst noch so alles in die Hände fällt. Allerdings ist der Platz im Rucksack limitiert – haushalten gehört in Katastrophen-Zeiten nunmal dazu.
Während Eures Marsches trefft Ihr ab und an auf weitere Überlebende, mit deren Hilfe Ihr besonders knifflige Passagen meistert oder aus vielen Einzelteilen beispielsweise ein klappriges Floß zusammenschustert. *os*

PS2 Hübsches Mädel oder qualmender Journalist – eine schwere Entscheidung!

Oliver Schultes

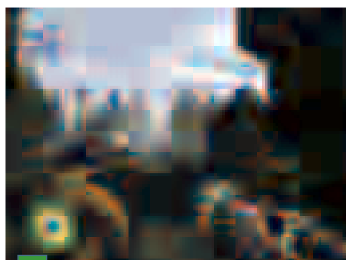


Sie existieren tatsächlich noch – die unverbrauchten, unblutigen und innovativen Spielkonzepte. "SOS The Final Escape" zieht einen schon nach wenigen Minuten in den Bann: Die Mixtur aus Entdecken und Kombinieren erzeugt zusammen mit dem stets präsenten 'Der nächste Erdstoß könnte mein letzter sein'-Gefühl ein glaubhaftes Katastrophen-Ambiente. Die permanente Veränderung Eurer Polygon-Umwelt und die zahlreichen überraschenden Spielmomente halten die Motivation zudem auf hohem Niveau. Enttäuschend ist dagegen die Präsentation des Abenteuers: Oftmals ruckelnde Steinzeitoptik, Soundeffekte auf VCS-Niveau und lahme Sprecher trüben den positiven Eindruck ebenso wie die hakelige Steuerung samt unflexibler Kameraperspektive.

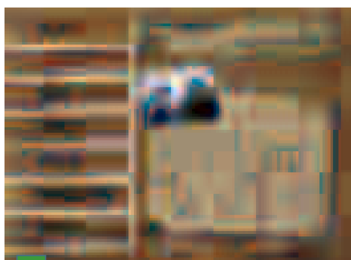

PS2 Gemeinsam stark: Damit Ihr an das grün markierte Seil kommt, muss Karen als beschwerendes Gewicht dienen.


PS2 Einstürzende Neubauten: Zu Beginn löst sich eine hochmoderne Brücke Stück für Stück unter Euren Füßen auf.

Medal of Honor: Frontline



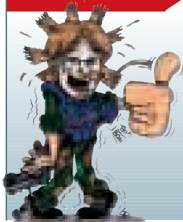
XB Etwa 20 hochspannende Missionen führen Euch an historische Schauplätze.



XB Schade: Trotz diverser Einstellungsmöglichkeiten macht sich bei den lahmen Deathmatchduellen schnell Langeweile breit – keine Konkurrenz für "Timesplitters 2".

Zwar wandern Xbox- und Gamecube-Fassung zeitgleich in die Händlerregale, mangels Testmuster für den Würfel können wir diese Ausgabe aber nur die Microsoft-Konvertierung des hochgelobten PS2-Geballers unter die Lupe nehmen.
Am Spiel selbst hat sich, wie zu erwarten, wenig geändert: Als alliierter Soldat legt Ihr Euch im Zweiten Weltkrieg in etwa 20 Einsätzen mit den Digi-Soldaten des deutschen Gegners an. Abwechslung ist dabei Trumpf: In rabiaten Häuserkämpfen haltet Ihr Sturmtruppen und Panzer mit MG und Handgranate in Schach. Bei stillen Infiltrationseinsätzen habt Ihr hingegen nur in Feindesuniform gehüllt und mit schallgedämpfter Pistole eine Überlebenschance. Konvertierungsschmankerl soll der neue Multiplayermodus sein: Bis zu vier Recken beharken sich in den Originallevels mit allerlei authentischem Kriegsgerät. *cg*

Colin Gäbel



Endlich dürfen sich auch Xbox-Fans am bis dato spannendsten Konsolen-Ego-Shooter erfreuen: Dank neuer Dolby-Digital-5.1-Abmischung kommt die ohnehin schon grandiose Soundkulisse nochmals einen Tick intensiver rüber, zudem verwöhnt der Xbox-Krieg mit insgesamt deutlich flüssigerer Optik. Ansonsten nutzten die Entwickler die Hardwareüberlegenheit leider nicht aus, besonders die in Nahaufnahme teils scheußlich groben Hintergrundtexturen hätte man auf dem Microsoft-System sicher schöner hinkriegen können. Den neuen Multiplayer-Modus könnt Ihr getrost vergessen: Nur eine lumpige Variante (Deathmatch), zu lahme Geschwindigkeit und Übersichtsprobleme machen die Splitscreenjagd zur herben Enttäuschung – weshalb es auch 'nur' bei der PS2-Wertung bleibt.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: EA Los Angeles, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: ab 18 — Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ Surround

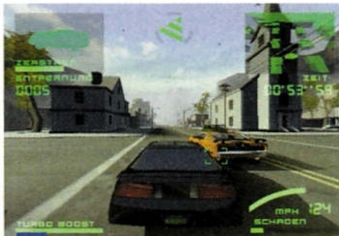
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (89%, MAN!AC 07/02)
Xbox Dezember
NGC Dezember

Alternativen:
PS2 Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox Halo (88%, MAN!AC 04/02)
NGC Turok Evolution (83%, MAN!AC 12/02)

Xbox
Grafik 84 %
Sound 91 %
89 % Spielspaß

Umsetzung des PS2-Ego-Knallers mit flüssigerer Optik und überflüssigem Mehrspieler-Modus.

Knight Rider



PS2 Gähnende Leere: Nur selten erblickt Ihr ein paar Kulissen.

Zurück in die Achtziger: Am Steuer des Wunderautos K.I.T.T. erlebt Ihr über ein Dutzend Missionen. Gesteuert wird der TransAm wie in einem normalen Rennspiel. Zusätzlich aktiviert Ihr aus dem TV bekannte Gimmicks wie Ski- oder Super-Pursuit-Mode. Meist verfolgt Ihr Verbrecher und rammt deren Autos zu Schrott, hie und da müsst Ihr Sprung-Passagen per Turbo-Boost bewältigen. Diese Manöver werden allerdings durch die übersensible Steuerung unnötig erschwert. Zudem sind die Missionen relativ arm an Abwechslung – nur für Hasselhoff-Fans. *sb*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Davilex, Holland
Hersteller: Koch Media
www.kochmedia.com

USK-Rating: ab 6 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Alternativen:

PS2	Smuggler's Run 2: Hostile Territory (83%, MAN!AC 1/02)
Xbox	Wreckless: The Yakuza Missions (68%, MAN!AC 5/02)
NGC	Wreckless: The Yakuza Missions (Test auf Seite 89)

Playstation 2 — **59%** Spielspaß — Grafik 63 % — Sound 65 %

Adaption der TV-Serie: Mittelmäßig in Technik und Design.

Autobahn Raser 4



PS2 Auf langen Geraden nutzt Ihr bevorzugt Euren Turbo-Boost.

Davilex lässt nicht locker und versucht ein zweites Mal, Konsolenzockern den PC-Massentitel "Autobahn Raser" schmackhaft zu machen. Nach der grützigen PSone-Variante erweist sich aber auch die PS2-Version eher als Spaßbremse denn als Fun-Racer. Zwar heizt Ihr ausschließlich durch bekannte Städte wie Berlin, München oder Paris, dank der dürftigen Optik ist's aber mit dem Wiedererkennungswert nicht weit her. Kontrastarme Kurse und ätzende Steuerung vermitteln Euch das Gefühl, mit vier platten Reifen durch den Dunst zu fahren. *sb*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Davilex, Holland
Hersteller: Kochmedia
www.kochmedia.de

USK-Rating: ab 6 — Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Alternativen:

PS2	Burnout 2 (87%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Project Gotham Racing (90%, MAN!AC 4/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 6/02)

Playstation 2 — **41%** Spielspaß — Grafik 53 % — Sound 50 %

Unprickelnde Autobahn-Raserei mit grober Steuerung.

Grand Prix Challenge



PS2 Wenigstens auf dem Bildschirm ist Schumacher mal nicht der Erste.

"Grand Prix 4" für die Xbox wurde beerdigt, trotzdem zieht sich Infogrames nicht aus dem F1-Zirkus zurück. Dank FIA-Lizenz nutzt Ihr Boliden und Piloten der diesjährigen Saison, um in bekannten Modi (Grand Prix, Championat, Einzelrennen) über 17 Kurse zu heizen. Die namensgebende 'Challenge' bietet zudem Kurzwettbewerbe, die nach Streckentypus oder -lage eingeteilt sind. Grafisch ist die PS-starke Raserei dank meist flüssiger Optik und hübscher Automodelle gelungen, dafür hapert's beträchtlich an der Steuerung: Die ist so sensibel, dass Ihr stetig ins Schlingern kommt und präzises Durchfahren von Kurven nur mit viel Übung gelingt. *sf*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Melbourne House, Australien
Hersteller: Infogrames
www.melbournehouse.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 55 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Formula One 2002 (Test auf Seite 82)
Xbox	F1 2002 (77%, MAN!AC 05/02)
NGC	F1 2002 (77%, MAN!AC 10/02)

Playstation 2 — **67%** Spielspaß — Grafik 79 % — Sound 69 %

Prinzipiell solide F1-Sim, die mit zickiger Steuerung frustriert.

Runabout 3: Neo Age



PS2 So ein Schrott: Dank träger Kontrolle kracht's ziemlich häufig.

Bam schlägt wieder zu: Diesmal zerren die amerikanischen Resteverwerter einen halbwegs großen Namen aus ihrer Schublade durchwachsener B-Titel hervor: Die "Runabout"-Serie diente als offensichtliches Vorbild für "Wreckless" und soll mit dem dritten Teil "Neo Age" PS2-Piloten locken. Dummerweise schlägt dieses Vorhaben fehl, denn neben der schwachbrüstigen Technik, die sogar trotz der mächtigen 'Renderware'-Engine Ruckler fabriziert, wurde das Design kräftig mit Schnitzern versehen. Denn viele Missionen sind entweder langweilig (wie die Fahrten unter Zeitdruck) oder nerven (wie die Observierung einer Person). *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Climax, Japan
Hersteller: Bam Entertainment
www.bam4fun.com

USK-Rating: ab 6 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Wreckless: The Yakuza Missions (65%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Wreckless: The Yakuza Missions (68%, MAN!AC 04/02)
NGC	Wreckless: The Yakuza Missions (Test auf Seite 89)

Playstation 2 — **46%** Spielspaß — Grafik 45 % — Sound 58 %

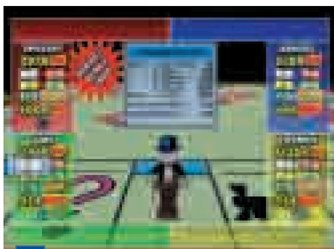
Unausgegorene, oft nervige Raserei durch New York.

Monopoly Party



XB Würfelhall am All: Neben dem klassischen Brett nutzt Ihr vier phantasievolle Settings zum Geschacher um Mieten und Moneten.

Nicht nur als Brettspiel hat Monopoly die Würfelwelt im Griff (seit 1935 wurde die Miethai-Simulation über 200 Millionen Mal verkauft), auch in digitaler Form scheint das Thema mordsmäßig beliebt: Konsolen vom NES bis zur PSone wurden in der Vergangenheit mit Umsetzungen bedacht. Nun dürft Ihr auch auf den aktuellen Systemen Mitspieler in den Bankrott treiben oder rundenweise im Gefängnis versauern.
Zwei Modi bietet "Monopoly Party": Neben dem gewohnten, abwechselnden Gewürfel und Geschachere vergnügt Ihr Euch mit der namensgebenden Variante. Hier wird immer gleichzeitig agiert – was sich besonders im Spiel gegen die bis zu drei CPU-Teilnehmer angenehm zeitsparend auswirkt. Abwechslung zum klassischen Monopoly-Look bringen vier zusätzliche Sets mit Themen wie Sci-Fi oder Antike. Die Bedienung ist angenehm simpel, selbst diffizile Handelsaktionen gehen locker von der Hand. Allerdings stört die Spielschwäche der KI-Gegner und das dümmliche deutsche Dauergelaber des Moderators. sf



PS2 Lehnt ein Spieler den Grundstückskauf ab, geht's in die Auktion.

Genre: Brettspiel
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Runecraft, England
Hersteller: Infogrames
www.runecraft.co.uk

USK-Rating frei **Preis:** ca. 55 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Dezember

Alternativen:
PS2: Risiko (PSone) (75%, MAN!AC 01/98)
Xbox: keine erhältlich
NGC: Mario Party 4 (Test auf Seite 90)

Playstation 2 Grafik 50 % Sound 47 % **60%** Spielspaß

Xbox Grafik 50 % Sound 47 % **60%** Spielspaß

Brettspiel-Umsetzung ohne größere Gimmicks: Kann man spielen, muss man nicht haben.

BDFL Manager 2003



XB Die ansehnlichen Spielszenen lockern den trockenen Simulationsalltag gehörig auf. Über vier Ruf-Kommandos dürft Ihr stets Taktikanweisungen geben.

Und der diesjährige Pokal für das Update mit der geringsten Dichte an neuen Features geht an: Codemasters. Wie schon zu PSone-Zeiten schiebt der englische Hersteller in kürzester Zeit (diesmal hat's gerade mal ein halbes Jahr gedauert) einen Nachfolger für seinen Fußballmanager nach. Und man hätte es sich fast denken können: Außer aktuellen Saisondaten (die Fans von Wacker Burghausen wird's freuen) und neuen UEFA-Transferregeln bietet "BDFL Manager 2003" gerade mal ein bisschen Feinschliff in einem halben Dutzend Winzdetails. Nichtsdestotrotz ist die Fußball-Sim der kompetenteste Manager am Markt: 16 europäische Ligen, unendlich viele Originaldaten, übersichtlich gestaltete Menüs, ansprechende Spielszenen und zusätzlicher Zweispieler- bzw. Missions-Modus bieten Genrefans Quantität und Qualität. Beim Nachfolger wünsch' ich mir dennoch auf PS2 wie Xbox kürzere Lade- bzw. Rechenzeiten und ein paar mehr Optionen im wirtschaftlichen Bereich. Ach ja, und das nervige Breitner-Gequassel kann sich Codemasters auch mal sparen. *sf*

PS2 Modern: Via E-Mail halten Assistenten und andere Vereine Kontakt.

Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Hoodoo Studios, England
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de

USK-Rating frei **Preis:** ca. 55/60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: BDFL Manager 2002 (76%, MAN!AC 06/02)
Xbox: Meistertrainer (nicht getestet)
NGC: keine erhältlich

Playstation 2 Grafik 63 % Sound 66 % **76%** Spielspaß

Xbox Grafik 62 % Sound 66 % **76%** Spielspaß

Daten, Daten, Daten, und dazwischen eine gut handzuhabende Fußballmanagement-Simulation.

Formel Eins 2002

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sony Liverpool, England
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ○ Surround, ✓ 60Hz, ○ DTS

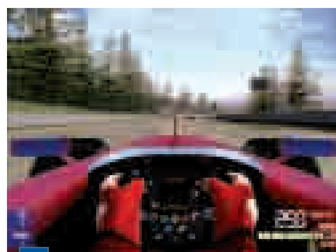
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

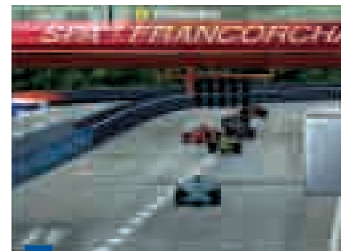
PS2	F1 2002 (83%, MAN!AC 07/02)
Xbox	F1 2002 (77%, MAN!AC 05/02)
NGC	F1 2002 (77%, MAN!AC 07/02)

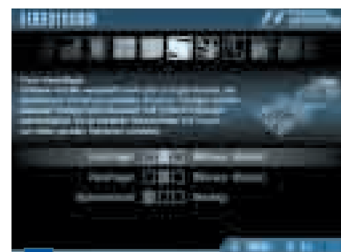
Playstation 2 — **79 %** Spielspaß
Grafik 74 %
Sound 72 %

Solide Formel1-Simulation: Technisch gelungen, aber etwas mager in Optik und Modi.

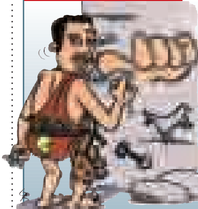

PS2 In Ego-Ansicht nutzt Ihr die Seitenspiegel statt den kurzen Blick zurück.

Besser spät als nie: Über eineinhalb Jahre nach der Veröffentlichung des Vorgängers und mehrere Wochen nach Ende der diesjährigen Saison kommt die offiziell lizenzierte Sony-Formel1-Sim in die Läden. Was die Entwickler des Studio Liverpool die ganze Zeit gemacht haben, darf man sich allerdings fragen: Im Gegensatz zu Electronic Arts, die sich fürs aktuelle Konkurrenzprodukt einiges an motivierenden Zusatzmodi einfielen ließen, bietet Euch Sony nur gewohnte F1-Kost. Neben typischen Rennwochenenden mit allem Drum und Dran (von der nichtssagenden Streckenvorschau über das Tuning von zehn Fahrzeug-Attributen bis zum Warm-Up) gibt's gerade mal ein schnelles Rennen, Zeitfahren und einen mäßig spannenden Arcade-Modus. Dafür dürft Ihr Euch in eine herausfordernde Fahrzeugphysik einüben und den Anspruch über Zuschalten von (Motor-)Schäden, Regelsystem oder Abnutzungserscheinungen hochschrauben. Zu zweit dürft Ihr im Splitscreen bei flüssiger Optik gegen 19 gar nicht mal so unerfahrene CPU-Kameraden antreten. *sf*


PS2 Im hübsch geschnittenen Replay schaltet Ihr munter Perspektiven durch.

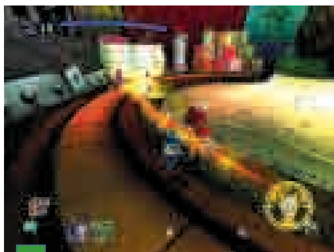

PS2 Nett: Der Tuning-Bildschirm erläutert die Auswirkung Eurer Bastelei.

Stephan Freundorfer



In der Anfangszeit der PS2 war ich noch fasziniert von Sonys Teilnahme am F1-Zirkus, doch Ende 2002 erwarte ich mir schon etwas mehr von einer vollwertigen Königsklassen-Simulation. Auf der Habenseite stehen zwar immer noch flüssige Optik, ordentliche KI und gelungene Fahrphysik, doch ein bisschen mehr Aufwand und Liebe zum Detail hätt's schon sein dürfen. Die Grafik zieht wegen tristen Texturen und munterem Aufpoppen gegenüber der EA-Konkurrenz ebenso den Kürzeren wie der Mangel an Abwechslung. Gut, herausgefordert werdet Ihr durch die Sim-Variante schon, aber für die kurzweilige, spannende Zwischendurch-Raserei wird nichts geboten. Insgesamt also eine professionelle Formel-Flitzerei, der es kräftig an Schliff und Politur mangelt.

Whacked


XB Geteiltes Leid ist halbes Leid: Alleine ist "Whacked" ein Trauerspiel.

"Whacked" schnappt sich das Prügelprinzip von "Power Stone", kreuzt es mit einer kauzigen Gameshow-Präsentation und fügt einen Schuss Sammelaction hinzu. Vier skurrile Teilnehmer irren durch optisch gelungene Arenen und sammeln Sterne auf, die sie mit Hilfe von 20 Waffen aus ihren Konkurrenten herausklopfen. Eine Handvoll Matchvarianten sorgen ebenso wie die verlockende Xbox-Live-Option wenigstens für etwas Spaß, der Euch aber dennoch bald vergeht: Chaotisch-wirrer Spielablauf und die ungenaue Steuerung machen das banale Geschehen im Handumdrehen zum vernachlässigbaren Langweiler. *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	4
Online	4

Entwickler: Presto Studios, USA
Hersteller: Microsoft
www.xbox.com

USK-Rating: ab 6 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

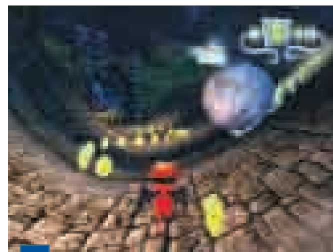
Alternativen:

PS2	Rayman M (63%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Loons (47%, MAN!AC 12/02)
NGC	Cel Damage (36%, MAN!AC 07/02)

Xbox — **43 %** Spielspaß
Grafik 64 %
Sound 66 %

Unausgegorene Arenaklopperei mit nerviger Steuerung.

Castleween


PS2 Mit ausreichend Kristallen dürft Ihr zwischen den Spielfiguren wechseln.

Horror zu Halloween: Eine Gruppe Kinder sucht nach einem Hexenhaus voller Leckereien. Leider geraten die Pimpfe in eine Falle und werden vom schwarzen Mann gefangen – nur die Geschwister Alicia und Greg können sich retten. Nun ist es an den beiden, die Seelen ihrer Freunde zu befreien. Greg (als Teufelchen verkleidet) setzt dabei seine Feuer-Resistenz ein, Alicia (im Hexenkostüm) darf Wasser in Eis verwandeln. Somit kommt Ihr bei dem grundsoliden Hüpfer an manchen Stellen nur weiter, wenn Ihr den Charakter wechselt. Simpel ist's trotzdem: Eigentlich machen Euch nur manche ungünstige Kameraperspektiven Schwierigkeiten. *sb*

Genre: Jump'n-Run
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Kalisto, Frankreich
Hersteller: Wanadoo
www.wanadoo.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC 1. Quartal 2003

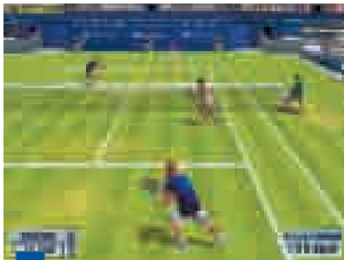
Alternativen:

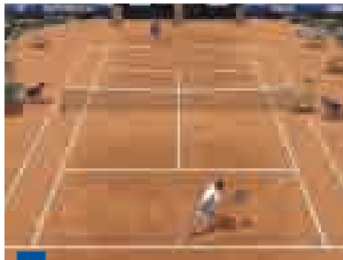
PS2	Jak and Daxter (88%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC	Sonic Adventure 2 Battle (85%, MAN!AC 06/02)

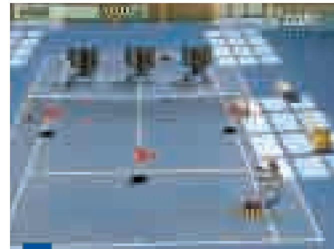
Playstation 2 — **65 %** Spielspaß
Grafik 62 %
Sound 68 %

Technisch durchschnittliches Halloween-Jump'n-Run.

Virtua Tennis 2

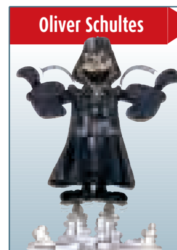

PS2 Mehr als ein Gag: Die optionale 'Ego'-Ansicht spielt sich prima.


PS2 Vorhandgranate: ohne kluges Stellungsspiel keine vernichtenden Schläge.


PS2 Trainingslager: In den Mini-Spielen verbessert Ihr Eure Charakterwerte.

Und es kommt doch: Nach einigem Hin und Her hat sich Acclaim die Vertriebsrechte an Segas PS2-Portierung des Dreamcast-Klassikers "Virtua Tennis 2" gesichert.
Wie im Original habt Ihr zu Beginn die Wahl zwischen acht männlichen (z.B. Yevgeny Kafelnikov und Thomas Enquist) sowie acht weiblichen (z.B. Monica Seles und Venus Williams) Tennis-Profis. Mit Eurem Lieblings-Athleten spielt Ihr entweder nach selbst festgelegten Regeln im 'Schaukampf'-Modus oder meistert fünf Runden in der 'Turnier'-Variante. Kernstück von "Virtua Tennis 2" ist jedoch die Sportler-Karriere in der 'World Tour': Mit einem frisch erschaffenen Alter-Ego reist Ihr auf der Jagd nach Weltranglisten-Punkten rund um die Welt, verbessert Eure Charakter-Werte in diversen Mini-Spielen und scheffelt Preisgelder in verschiedenen Turnieren.
Wie üblich vollführt Ihr via Tastendruck Topspin-, Slice- und Lobbälle. Entscheidend dabei ist die Stellung zum Ball – nur mit ausreichend Beinarbeit kommt Ihr zum Erfolg. *os*

Oliver Schultes



Was lange währt... wird zur Freude aller PS2-Filzball-Fans richtig gut. "Virtua Tennis 2" bietet gegenüber dem Dreamcast-Original (außer einer dezent flimmernden Optik) zwar nichts Neues – doch auch eine schnöde 1:1-Umsetzung verweist die gesamte Konkurrenz deutlich auf die Plätze. Keine andere aktuelle Tennis-Simulation bietet ein derart ausgefeiltes Spielsystem, das Euch für variantenreiche und intelligente Matchgestaltung konsequent belohnt. Besonderes Lob hat darüber hinaus der äußerst motivierende 'World Tour'-Modus verdient: Ihr amüsiert Euch wochenlang mit dem Aufleveln Eures selbst gestalteten Charakters, beim Geld-Verdienen und mit dem kontinuierlichen Aufstieg in der Weltrangliste – Sportspiel-Begeisterte müssen hier zuschlagen!

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega/Acclaim
www.acclaim.de

USK-Rating frei **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz (✓), DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

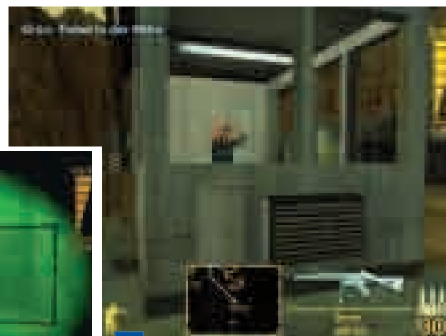
PS2	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
Xbox	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
NGC	Pro Tennis WTA Tour (56%, MAN!AC 11/02)

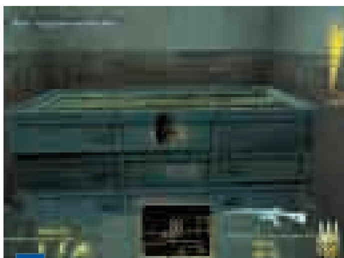


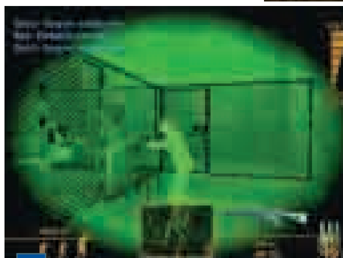
Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 70 %
89 % Spielspaß

PS2-Referenz: Tennis-Simulation mit forderndem Karriere-Modus und exzellenter Spielbarkeit.

Der Anschlag

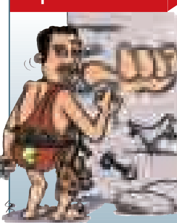

PS2 Dämlich: Die Terroristen nehmen oftmals keine Notiz von Euch.


PS2 Bomben gegen Terror: In dieser Mission jagt Ihr ein Waffenlager hoch.


PS2 Das Nachtsichtgerät lässt Euch Feinde schneller erkennen – auch bei Tag.

Ganz was Neues: Tom Clancy schreibt einen Politkrimi, Hollywood macht einen Film draus, Redstorm bzw. Ubi Soft bringen den zugehörigen Taktik-Shooter.
In "Der Anschlag" bedrohen Terroristen durch das Zünden einer Atombombe in den USA den Weltfrieden – ein Spezialteam muss her, das den Überzeugungstätern nachspürt, ihre Einrichtungen in die Luft jagt und letztlich den dritten Weltkrieg verhindert. Da der Film nicht allzuviel hergibt, dürft Ihr erst mal in zwei der etwa einem Dutzend Missionen einige Geiseln befreien. Jeder Einsatz wird von einem gesprochenen Briefing eingeleitet, anschließend wählt Ihr ein Waffenset für Euer Spezialisten-Trio und macht Euch ins Gefecht. Eine kleine Übersichtskarte samt Ideal-Marschroute weist Euch den Weg durch Gelände und Gebäude, die Terroristen und ihre Helfer werden mal schallgedämpft, mal ganz unverhohlen mit dem Sturmgewehr ausgeschaltet. Einige der Aufträge gehen über die Feindeliminierung hinaus: Zum Anti-Terror-Handwerk gehört auch das Legen von Sprengsätzen oder das Sichern von Dokumenten – all dies geschieht simpelst über die Actiontaste. Ist einer Eurer Leute außer Gefecht, schlüpft Ihr einfach in einen der Verbleibenden. *sf*

Stephan Freundorfer



Gott, wie billig: "Der Anschlag" ist ein Paradebeispiel für eine Lizenz, die man so schnell wie möglich durchversoften musste. Dabei ist die Optik (Lieblosigkeit pur von Texturen bis Menügestaltung) noch das geringste Problem. Weitaus mehr nervt der pseudo-taktische Ansatz: Gerade von einem Schleich-Shooter sollte man erwarten können, dass die Gegner ihre Sinne beisammen haben – halb blind, taub und blöd taugen die KI-Terroristen nur als primitives Kanonenfutter. Allerdings ist der IQ Eurer Kameraden auch nicht viel höher, nur allzugern läuft Euch einer der Polygon-Penner vor die Sniper-Linse. Eine Stunde lang ist die wenig anspruchsvolle Anti-Terror-Aktion halbwegs amüsant, danach wandert die DVD auf die Müllhalde der Mittelmäßigkeit.

Genre: Action-Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Red Storm, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.redstorm.com

USK-Rating ab 16 **Preis:** ca. 45 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Ghost Recon (Test auf Seite 92)
Xbox	Ghost Recon (Test auf Seite 92)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 59 %
Sound 63 %
47 % Spielspaß

Simpel gestricktes Terroristen-Abknallen mit dummen Gegnern und wenig taktischem Tiefgang.

NHL 2003



NGC Da ist viel los: Das Gewusel vor dem Tor macht den Einschuss schwer.

Mit einem Jahr Verspätung feiert EAs Vorzeigesportspiel seine Gamecube-Premiere: Erwartungsgemäß unterscheidet sich die hochkarätige Eishockey-Simulation "NHL 2003" spielerisch überhaupt nicht und technisch minimal von den anderen Versionen. Macht aber nichts, denn so stimmt praktisch alles: Schicke Grafik, gelungener (englischer) Kommentar, bewährt ausgereifte Steuerung und motiverende Spieloptionen bieten alles, was sich ein Kufenfan wünschen kann. Wer's gerne realistisch mag und kein Sportmuffel ist, muss einfach zugreifen. *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (89%, MAN!AC 11/02)
Xbox bereits erhältlich (89%, MAN!AC 11/02)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	NHL Hitz 20-03 (85%, MAN!AC 12/02)
Xbox	NHL Hitz 20-03 (85%, MAN!AC 12/02)
NGC	NHL Hitz 20-02 (82%, MAN!AC 07/02)

Gamecube: 89% Spielspaß
Grafik 79 %
Sound 76 %

Makellose Eishockeysimulation mit allem Drum und Dran.

NHL Hitz 20-03



NGC Kein Problem für Profis: Auch auf Asphalt skatet es sich gut.

Puckfanatiker haben auch auf dem GBA die Qual der Wahl: Neben dem realistischen "NHL 2003" von EA steht die Spaßvariante "NHL Hitz 20-03" von Midway für flotte Eishockey-Partien parat. Wie es sich für eine standesgemäße Multiformatentwicklung gehört, gibt's kaum erkennbare Unterschiede zur PS2- bzw. Xbox-Fassung. Entsprechend bekommt Ihr ein (bis auf für Gamecube-Verhältnisse lange Ladezeiten) einwandfrei präsentiertes und prima spielbares Eishockey, das es mit den Regeln nicht so genau nimmt. Dank durchdachter und motivierender Spielmodi hält der Spaß diesmal länger an: Wer's gerne mal lockerer mag, schlägt zu. *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Blach Box Games, USA
Hersteller: Midway
www.midway.com

USK-Rating: ab 12 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (85%, MAN!AC 12/02)
Xbox bereits erhältlich (85%, MAN!AC 12/02)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	NHL 2003 (89%, MAN!AC 11/02)
Xbox	NHL 2003 (89%, MAN!AC 11/02)
NGC	NHL 2003 (Test oben)

Gamecube: 85% Spielspaß
Grafik 78 %
Sound 75 %

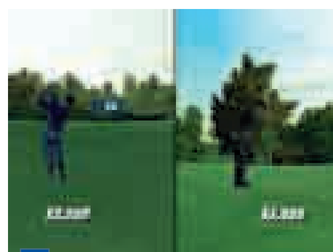
Launiges, zum Vorgänger aufgebohrtes Arcade-Eishockey.

Tiger Woods PGA Tour 2003



XB Frauen an die Macht: Zwar sind keine Profis der LPGA-Tour dabei, dafür finden sich bei den Alternativcharakteren einige weibliche Teilnehmerinnen.

Statt (wie oft üblich) nur ein dezentes Versions-Update zu veröffentlichen, hat EA bei "Tiger Woods PGA Tour 2003" massiv an Inhalt und Umfang gebastelt: Mit satten 12 Golfkursen gibt's so viele Spielplätze wie nie zuvor, auch mit den zahllosen Matchvarianten seid Ihr wunschlos glücklich. Neben Standard-Modi wie Skins, Schlag- und Lochspiel findet Ihr 50 vorgebene Situationen, besonders fordernde 'Tiger Challenges' oder das vom letzten Jahr her bekannte 'Speed Golf' (auch im Splitscreen zu zweit spielbar). In der 'Skillzone' tretet Ihr zu mehreren Mini-Aufgaben an, die sich meist um möglichst zielgenaues Schlagen drehen. Von Siegprämien schaltet Ihr neue Golfer frei oder verbessert Euren Lieblingssportler.
Die schicke Optik überzeugt mit fein animierten Athleten (erstmals sind auch humorige Charaktere und Frauen dabei) und edler Landschaftsoptik, nur ein Wermutstropfen verhindert das Prädikat: Die analoge Schwungsteuerung und das Putten sind nur mit viel Feingefühl perfektionierbar, arg leicht fangt Ihr Euch durch kleine Zitterer Fehlschläge ein. *us*



PS2 Beim neckischen 'Speed Golf' dürfen zwei Leute gleichzeitig ran.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

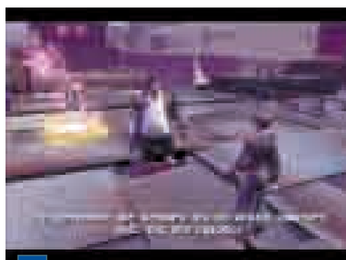
PS2	Swing Away Golf (79%, MAN!AC 01/01)
Xbox	Outlaw Golf (Test auf Seite 103)
NGC	Ace Golf (Test auf Seite 99)

Playstation 2: 84% Spielspaß
Grafik 76 %
Sound 63 %

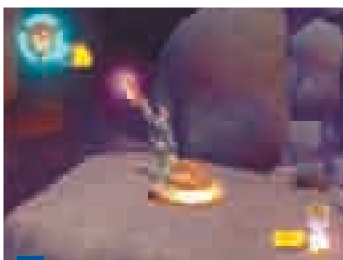
Xbox: 84% Spielspaß
Grafik 77 %
Sound 64 %

Edelgolf mit tonnenweise Kursen und Spieloptionen, aber gewöhnungsbedürftiger Steuerung.

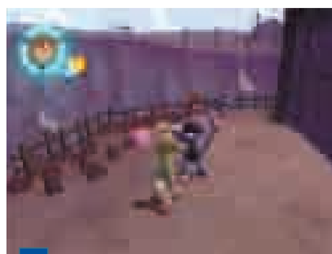
Der Schatzplanet



PS2 Power-Up-Plattformen verwandeln Euren rosa Helfer...



PS2 ...u.a. in eine Superhand, mit der Ihr eingerostete Schalter betätigt.



PS2 Stirb Schurke: Mit Faustschlägen und Fußkicks gebt Ihr Monstern Saures.

Kein Disney-Zeichentrick-Abenteuer ohne entsprechende Versoftung: In "Der Schatzplanet" übernehmt Ihr die Rolle des jungen Jim, der auf der Suche nach dem sagenumwobenen Himmelskörper quer durch die Galaxis reist.

Bevor Ihr das Vermögen jedoch in Händen halten dürft, müsst Ihr auf knapp einem halben Dutzend Planeten diverse Aufträge erledigen. In der Regel bedeutet 'Auftrag' das Einsammeln von Goldmünzen, Energieblasen oder anderen Gegenständen – nur selten fordern simple Rätsel auch mal Eure grauen Zellen. Wesentlich häufiger verkloppt Ihr dagegen aufdringliche Droiden sowie glibbrige Monster, meistert anspruchsvolle Hüpfpassagen und setzt Euren ständigen Begleiter Morph als 'Joker' ein. Stellt Euch dazu auf spezielle Power-Up-Plattformen und verwandelt den rosa Winzling in einen Riesenhammer, eine kraftvolle Superhand oder einen Düsenantrieb. In einigen Abschnitten schwingt Ihr Euch sogar auf ein Surfbrett und düst damit durch enge Schluchten. *os*

Oliver Schultes



Ein grundsolider 3D-Hüpfer ohne große Überraschungen oder grobe Patzer: Wem's statt Jump'n'Run-Schwergewichten wie "Jak and Daxter" oder "Ratchet & Clank" nach etwas leichterer (sprich: weniger komplexer) Geschicklichkeitskost dürstet, findet in "Der Schatzplanet" einen passenden PS2-Partner. Die Aufgaben sind stets klar definiert, die Levels überschaubar und meist sehr linear – verlaufen wird sich hier wohl niemand. Darüber hinaus gefällt die meist flüssige Optik mit hübschen Polygon-Szenarien und tadellosen Animationen. Kritik erntet Disneys Schatzsuche für die mitunter störrische Kamera und die frustrierend schwer geratenen Rennabschnitte. Und ein bisschen mehr Abwechslung hätte dem Zeichentrick-Abenteuer ebenfalls nicht geschadet.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Bizarre Creations, GB
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: ab 6 | **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ ProLogic 2

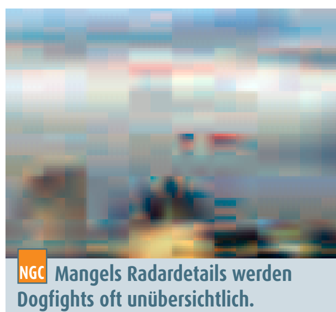
Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
- PS2: Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
- Xbox: Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
- NGC: Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2 – Grafik 74 % – Sound 73 % – **71 % Spielspaß**

Ordentliches Jump'n'Run mit gelungener Optik und etwas wenig Abwechslung.

Top Gun: Combat Zones



NGC Mangels Radardetails werden Dogfights oft unübersichtlich.

Bislang mussten Sofa-Aeronauten mit Gamecube im Wohnzimmer-Hangar neidvoll zur Konsolen-Konkurrenz schielen, in der Umsetzung des gut ein Jahr alten PS2-Flugis dürfen sie sich nun selbst ins Cockpit schwingen. Grob angelehnt an den gleichnamigen Tom-Cruise-Klassiker nehmt Ihr am Steuerknüppel diverser Jets in drei Dutzend Missionen den Kampf gegen Feindflieger und Bodengeschütze auf. Am simplen aber spaßigen 'Fire & Forget'-Ballerprinzip hat sich dabei genauso wenig geändert wie an der durchschnittlichen Optik und dem Übersichtsärger bei Dogfights. Anspruchslose Genre-Fans riskieren einen Testflug. *cg*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Digital Integration, UK
Hersteller: Virgin Interactive
www.topgun-combatzones.com

USK-Rating: ab 12 | **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ Flight Stick, GBA-Link, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich (72%, MAN!AC 12/01)
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: bereits erhältlich

Alternativen:
- PS2: Ace Combat 4: Distant Thunder (85%, MAN!AC 02/02)
- Xbox: Deadly Skies (74%, MAN!AC 04/02)
- NGC: keine erhältlich

Gamecube – Grafik 64 % – Sound 61 % – **72 % Spielspaß**

Simple Flug-Action mit zig Missionen und Übersichtsproblemen.

Marvel vs. Capcom 2



PS2 Iceman, Hulk & Co. schlagen sich mit Capcom-Helden wie Jill und Ryu.

Die Keilerei "Marvel vs. Capcom 2" ist vor allem für Teamspieler interessant: Ihr wählt drei der 50 Kämpfer, wechselt diese per Knopfdruck und führt zusammen Bildschirm-erschütternde Teammanöver aus. Kampfsystem und Steuerung sind Capcom-typisch erste Klasse, aber an den Modi hat man gespart: Es gibt nur Arcade, VS, Training und den Kampf um Punkte, mit denen Ihr Artworks freischaltet. Schade: Zwei Spieler können kein gemeinsames Team bilden. Grafisch ist die Keilerei auf dem aktuellen Stand: Mit 3D-Arenen, bis zu sechs Kämpfern gleichzeitig und aufwändigen Special-FX wird Euch eindrucksvolle Action geboten. *oe*

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating: ab 12 | **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
- PS2: Capcom vs. SNK 2 (83%, MAN!AC 02/02)
- Xbox: Dead or Alive 3 (89%, MAN!AC 04/02)
- NGC: Capcom vs. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2 – Grafik 80 % – Sound 77 % – **77 % Spielspaß**

Capcom as usual: Aufgewärmte, aber nette 2D-Prügelkost.

HANDHELD







GBA Lord MAN!AC auf Raubzug: Erst schießt Ihr mit dem Katapult (links), dann stürmen die Soldaten (Mitte). Ihr könnt auch in Burgen schleichen und die Schatzkammer plündern (rechts).

Defender of the Crown

Ja so waren's, die alten Rittersleut: Mit Schwert, Lanze und strategischem Geschick erobert Ihr die englische Krone.

In den 80er-Jahren war der amerikanische Entwickler Cinemaware für seine Homecomputer-Spiele im TV- und Kinoformat berühmt. Grafisch waren die "TV Sports"-Serie und "Defender of the Crown" meisterhaft, über deren spielerische Qualitäten streiten sich Kenner indes bis heute: Im Fall des zweitgenannten Mittelalter-Schinkens wird die stimmungsvolle Mischung aus Action-, Strategie- und Kampf-Elementen schon mal als pompöse Minispielsammlung verkannt. Dem trotzt der Erfolg: Über eine Million Exemplare wurden weltweit verkauft.

Defender of the Crown

Game Boy Advance

Entwickler:	Crawfish Interactive
Hersteller:	Cinemaware
Genre:	Action-Strategie
D-Termin:	nicht bekannt

Originelle Aufbaustrategie, bei der Ihr jede Facette des Ritterlebens in Echtzeit spielt: Hoffentlich kann Crawfish den Charme des Klassikers erhalten.

Raues Ritterleben

Ob aufgeblasener Effekthascher oder zünftiges Ritterabenteuer, das dürft Ihr 16 Jahre nach Erscheinen der Originalversion nun selbst entscheiden: Cinemaware bringt das 'Digital Remaster', eine optisch aufbereitete, aber inhaltlich unveränderte Fassung für den GBA. Ihr spielt einen englischen Ritter, der von Robin Hood den Auftrag erhält, das zerrüttete Königreich zu einen – sprich, 18 Ländereien zu erobern und fünf konkurrierende Edelleute zu unterwerfen. Wie im Mittelalter üblich, gibt es dazu drei Methoden. Erstens: Ihr treibt Steuern ein und finanziert so ein mächtiges Heer, dass jeden Gegner überrennt. Zweitens: Ihr veranstaltet Ritterturniere und deklariert Ländereien als Wetteinsatz. Die dritte Variante ist clever, klappt aber nur einmal: Heiratet die Tochter eines Feindes!

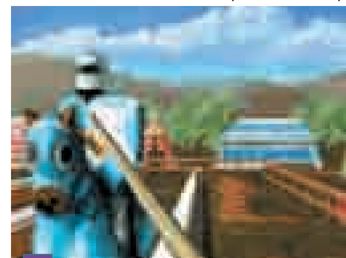


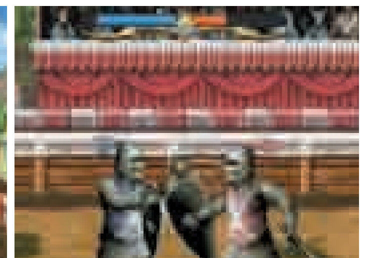
GBA Die Karte zeigt Landverteilung und aktuelle Ereignisse wie Überfälle.

Mit Action auf den Thron

Den Überblick verschafft Ihr Euch auf einer England-Karte mit den 18 Bezirken und Eurer Vermögensstatistik. Ihr könnt die Abschnitte einzeln erobern oder gleich die Burgen Eurer Konkurrenten angreifen und damit alle Besitztümer übernehmen. Gespielt wird in Runden, die in Monaten gemessen werden: Ihr kauft Soldaten und zettelt Schlacht, Raubzug oder Turnier an – anschließend sind die CPU-Ritter dran. Schlachten verfolgt Ihr als Schattenspiel mit laufend aktualisierter Statistik über Soldaten, Reiter und Katapulte: Analysiert den Kampfverlauf und befehlt Attacke, Flankieren, Steinhagel oder im Notfall Rückzug. Bei Burgen stellt Ihr Euch selbst hinter das Katapult: Zerrt an der Schleuder und zertrümmert mit Felsen den Wall, bei starkem Widerstand helfen zudem Feuer- und Giftkugeln.

Sportliche Ritter erobern lieber beim feierlichen Turnier: Ihr reitet in Egoperspektive dem Feind entgegen und stoßt ihn mit der Lanze aus dem Sattel. Wenn er dann noch aufsteht, setzt Ihr aus der Seitenperspektive mit dem Morgenstern nach. Selbst die Liebe reicher Schönheiten erfordert Mut: Erreicht Euch ein Bote mit einem Hilferuf, stürmt Ihr in die Gemächer der holden Maid und straft ihre Peiniger mit dem Schwert. Zudem erwarten Euch böse Überraschungen wie diebische Normannen. Klingt spannend? Einen spielbaren Vorgeschmack für Shockwave findet Ihr unter www.cinemaware.com. *oe*





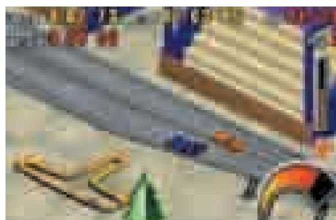
GBA Beim Ritterturnier kämpft Ihr um Land oder Ehre: Auf dem Pferd duelliert Ihr Euch mit der Lanze (links) und zu Fuß mit dem Morgenstern (rechts).

Vollgas mit GBA und Carrera

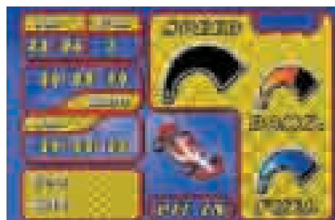
Die Verbindung aus Game-Boy-Controllern und Spielzeugpiste nennt Carrera "Virtual Racing System", kurz VRS. Ein Set für zwei Spieler (ohne GBAs) kostet 180 Euro.

Eine Carrera-Bahn mit Looping und Steilkurve, das war in den Achtzigern der Jugendtraum der meisten Motorsportfans. Lag das Technik-Wunder dann endlich unterm Christbaum, bekamen Mama und Papa schon beim ersten Aufheulen der Elektromotoren einen Schreikrampf: "Ab damit in Dein Zimmer!" Einsam durch die Kurven runden – dass soll ab Weihnachten 2002 kein Kind mehr: Wer allein ist, schließt einfach den GBA an die Bahn. Via Linkkabel-Adapter (rechts) ersetzt das Nintendo-Handheld den regulären Analog-Controller, der ursprünglich nur fürs Gasgeben da ist. Die Software "Power Slide" würzt das Rennen mit mehr Taktik, weil sie Benzinverbrauch und Beschädigung simuliert: Wenn der Sprit knapp wird oder Euer Wagen aus der Kurve poltert, müsst Ihr schnell einen Boxenstop einlegen! Ein toller Einfall ist außerdem der Turbo-Knopf, mit dem Euer Flitzer besonders schnell fährt, aber massig Sprit verbraucht: So bleibt das Rennen bis zur letzten Sekunde spannend. Infos wie Geschwindigkeit, Tankfüllung, Runden- und Gesamtzeit checkt Ihr auf dem LCD. Um aber sämtliche Funktionen auszureizen, verbindet Ihr zwei Game Boys mit der Bahn – Ihr braucht dann auch zwei Module. Dank dieser dicken Ausgabe perfektionieren Solospieler ihre Kurventechnik mit der Ghost-Funktion: Fahrt einfach gegen die Wiederholung Eures Rekord-Durchlaufs. Noch besser: Wer einen erfahrenen Kumpel schlagen möchte, kann auch dessen Bestrunden aufzeichnen und für die Revanche üben! Einen Konkurrenten aus Fleisch und Blut ersetzt die Software aber nicht: Weil sie nicht erfassen kann, wie Ihr die Bahn aufgebaut habt, bleibt der AI-Gegner weiterhin ein Wunschtraum. CPU-Piloten könnt Ihr nur unabhängig von der Spielzeugpiste herausfordern: Unterwegs übt Ihr optimale Beschleunigung und Turbo-Einsatz im virtuellen Carrera-Spiel auf verschiedenen Rennbahn-Varianten.

Die innovative Kombination aus Modellbahn (Maßstab 1:43) und Videospiel schafft ein neuartiges Rennvergnügen: Besonders Einzelkinder werden mit den neuen Möglichkeiten viel Spaß haben. Bei Geschwistern wird's teuer, man kann aber auch eine reguläre "Carrera Go"-Bahn stufenweise aufrüsten: Das Modul "Power Slide" kostet 50 Euro und der Bahn-Adapter "Motor Driver" mit zwei GBA-Schnittstellen 30 Euro. Neueinsteiger kaufen das Komplett-Set "Formula 1 Cup" mit Strecke, Adapter und einem Modul für 130 Euro. *oe*



Klappt auch ohne Schienen: Unterwegs übt Ihr auf der virtuellen Rennbahn.



Während dem Duell kontrolliert Ihr auf dem LCD Beschädigung und Tank.

Handheld-Themen im Überblick

- **MAN!AC 12/02: Fette Beats auf GBA** – MP3 mit dem "Music Player Advance"
- **MAN!AC 11/02: Handy-Spiele** – Zocken auf Siemens-Mobiltelefonen
- **MAN!AC 10/02: TV-Empfänger für GBA** – Fernsehen auf dem Nintendo-Handheld
- **MAN!AC 09/02: Gratis-Zockerei** – Kostenlose GBA-Spiele aus dem Netz

Einhändiger General

Banpresto ist im Westen für mittelmäßige Anime-Umsetzungen bekannt, nicht aber für seine in Japan erfolgreiche Strategieserie "Super Robot Taisen". Die Reihe ist ebenso spannend wie Nintendos "Advance Wars" und setzte bereits Meilensteine wie den ersten Link zwischen Bandais Wonderswan und der Playstation. Weitere Epsioden für SNES, Game Boy und N64 machten "Super Robot Taisen" zudem zu einer der größten Konsolen-Stategieserien. Die neue Episode "Original Generation" spielen Japaner auf GBA: Damit man die Robo-Schlacht selbst beim Essen nicht aus der Hand legen muss, gibt's den 'One Hand Operation'-Modus!

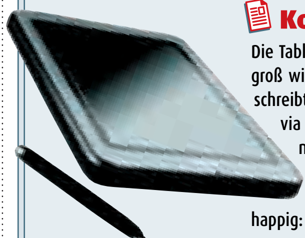


Ericsson-Handheld

Handy-Hersteller Ericsson hat die Entwicklung des 64-Bit-Handhelds "Red Jade" wieder aufgenommen. Das Projekt wurde vor einem Jahr wegen finanzieller Probleme auf Eis gelegt.

POCKET NEWS

Konkurrenz für Handhelds?



Die Tablet-PCs sind da: Diese neue Art mobiler Computer ist so groß wie ein DIN-A4-Block und rund zwei Zentimeter dick. Ihr schreibt direkt auf den Bildschirm, zu Hause lässt sich das Gerät via Dockingstation in einen Desktop-PC verwandeln. Im Inneren rechnen eine Gigahertz-CPU, GeForce-Grafikchips, bis zu ein Gigabyte RAM und eine Festplatte. Dank Win-XP laufen die meisten PC-Spiele. Doch der Preis ist happig: Der "HP Ipaq Tablet TC1000" (links) kostet 2400 Euro.

Online-Spiele im Taschenformat

Der finnische Hersteller Nokia will eine Kombination aus Spielehandheld und Handy schaffen, die dem GBA das Fürchten lehren soll: Das "Nokia N-Gage" wird im Querformat gehalten und kann Spieler per Telefon und Bluetooth vernetzen. Details gibt es bislang nur wenige: Das Handheld besitzt einen Farbbildschirm, das Betriebssystem Symbian und die Handy-Komponente basieren auf Nokias Serie-60-Plattform. Die Spiele werden auf Modulen ausgeliefert und von Nokia selbst sowie Fremdherstellern verkauft. Nokia will das Gerät im Februar 2003 vorstellen und erst dann verraten, wer was dafür entwickelt. Ein Hersteller ist aber in jeden Fall dabei: Freut Euch auf Sega-Spiele!





Metroid Fusion

Pech gehabt: Während US-Zocker zeitgleich in den Genuss von Samus Arans heißersehnten Einsätzen auf Gamecube (siehe Preview ab S.12) und GBA kommen, müssen sich hiesige Würfel-Anhänger noch bis zum Frühjahr gedulden. Das Warten wird Fans der toughen Cyberlady allerdings weit mehr als nur versüßt: "Metroid Fusion" beweist, dass brillante Bildschirmunterhaltung auch anno 2002 noch ohne geballte Polygon-Power möglich ist.

Wiedergeboren

Eine Routine-Mission wird der vermummten SciFi-Amazone im Vorspann des 'Mini'-Epos beinahe zum Verhängnis. Ein mysteriöser Parasit mit Codenamen 'X' befällt die Heldin und zerstört ihren schlachterprobten Kampfanzug. Samus selbst entkommt dem tückischen Schmarotzer nur knapp mit dem Leben – und hat Glück im Unglück. Eigentlich saugt der ungebetene Gast nämlich die DNS seiner Opfer auf, um anschließend eine exakte, aber feindselige Kopie des Wirts zurück ins Leben zu rufen. Eure Heroine aber ist dank der überwundenen Infektion fortan nicht nur immun gegen den schleimigen Parasiten: Wann immer Ihr ein befallenes Monster eleminiert, schwebt dessen mikrober Trittbrettfahrer eine zeitlang umher. Sammelt Ihr das X-Viech ein, werden Eure Energie- und Munitionsvorräte aufgefüllt. Trödelt Ihr hingegen zu lange herum, sucht sich das Biest kurzerhand einen frischen Wirt. Im Inneren einer gigantischen Raumstation geht Samus Aran der parasitären Plage auf den Grund.



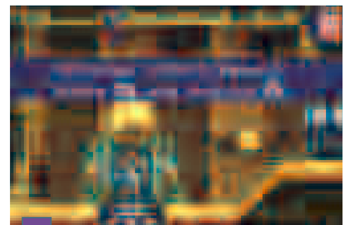
GBA Volle Kontrolle trotz Button-Armut: Per linker Schultertaste winkelt Samus die Schussrichtung an, das rechte Pendant schaltet den Raketenmodus zu.

Balleraction & Knobelspaß

Lediglich mit normaler Sprungkraft und einem Standard-Laser ausgestattet, dockt Ihr im Hangar des komplexen Forschungslabors an. Vom Ablauf her weckt "Metroid Fusion" Erinnerungen an die beiden GBA-"Castlevania". Sind Euch anfänglich nur ein paar Korridore der Station zugänglich, werden durch gefundene Ausrüstungsteile und erlernte Spezialfähigkeiten immer mehr Bereiche passierbar. Völlig auf Euch allein gestellt (wie meist im 16-Bit-Vorgänger) seid Ihr während Eures Einsatzes nicht: In strategisch verteilten Navigationsräumen zapft Ihr einen Computer an, welcher Samus nicht nur Missionsziele aufzeigt, sondern auch Spieltipps und Storyhäppchen ausplaudert.

Im Praxiskampf gegen die infizierte Monsterbrut kann Euch die CPU-Intelligenz freilich nicht helfen. Aufladbare Laser, wuchtige Raketen und getimte Minen leisten gegen die vielgestalte Höllenbrut gute Dienste. Gelegentliche Duelle mit ebenso knackigen wie abgefahrenen Zwischenbossen dürfen natürlich auch nicht fehlen. Aller Waffenkraft zum Trotz ist Eure Überlebenschance im rätsellastigen Korridorchaos bei ausgeschaltetem Hirn nur gering: Transformiert in Ballgestalt rollt Samus verborgene Luftschächte entlang, zerschmettert via Turbo-Dash hinderliche Wände oder vereist per Frostprojektil schwächliche Schurken – nur um die wehrlosen Widersacher anschließend als Steighilfe zu höher gelegenen Ebenen zu missbrauchen. *cg*





GBA An Terminals (oben) fragt Ihr Missionsziele ab, Datenbanken stellen neue Waffen zum Runterladen bereit.

▪▪▪ Gelinkt ▪▪▪

Verborgene Extras auf dem Mini-Modul

Für alle, die GBA und Gamecube ihr Eigen nennen, hat Nintendo ein besonderes Schmankerl bereit. Verlinkt Ihr das durchgezockte "Metroid Fusion" mit dem stationären Konsolenbruder, schaltet Ihr in "Metroid Prime" nicht nur Samus' Kampfanzug aus dem Handheld-Epos zur Benutzung frei, sondern dürft auch das original NES-"Metroid" zocken. Zumindest laut BigNs Ankündigung – selber ausprobieren konnten wir das nette Feature mangels finaler Cube-Version nämlich noch nicht.



GBA Ist ein Zwischenboss besiegt, muss sich Samus noch mit dem frei gewordenen Super-Parasiten rumschlagen.



GBA Mit Spezialminen sprengt Ihr Euch in Ball-Gestalt verperrte Wege frei.

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.gameboyadvance.de
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max.	1
nötige Module	1

Metroid Fusion

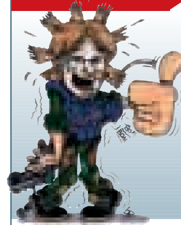
GBA

Grafik 80 %
Sound 84 %

89% Spielspaß

2D-Action nahe der Vollendung: Packender Ablauf, perfekte Steuerung & massig Geheimnisse.

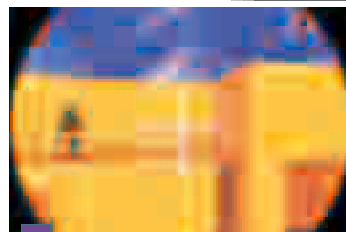
Colin Gäbel



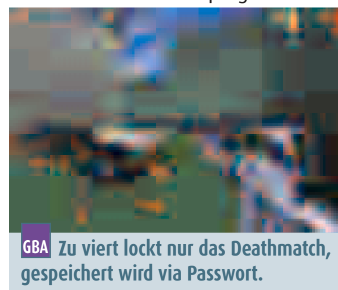
Das lange Warten hat sich gelohnt: "Metroid Fusion" knüpft fast nahtlos an die Genialität des SNES-Vorgängers an. Das Mini-Modul beweist in jeder Disziplin ein Höchstmaß an Ausgereiftheit – ob Spielaufbau, Abwechslung, Atmosphäre oder Steuerung. Besonders letzter Aspekt verdient großes Lob: Samus' vielseitige Manöverpalette wurde durchdacht auf die begrenzten Möglichkeiten des GBA übertragen, jederzeit habt Ihr die perfekte Kontrolle über Eure Heldin (vom etwas hakeligen Mehrfachsprung abgesehen). Was auch dringend nötig ist: Nach der Hälfte zieht der Schwierigkeitsgrad nämlich mächtig an, ohne aber unfair zu werden. Für jeden noch so haarigen Zwischengegner findet sich die passende Taktik, Speicher- sowie Regenerationsräume sind sinnvoll über die komplexe Raumstation verteilt und die Waffensysteme bieten reichlich taktischen Nutzwert. Abgerundet wird der hochmotivierende Action-Knobel-Mix durch die spannende Akustikkulisse (über Kopfhörer in Stereo) aus packenden SciFi-Melodien und knarzigen Samples. Pad-Profis stören sich höchstens an der etwas kurzen Spielzeit (um die fünf Stunden) sowie dem recht linearen Lösungsweg.

Ecks vs. Sever 2 Ballistic

Im Frühling dieses Jahres ballerten sich FBI-Agent Ecks und Killer-Babe Sever erstmals durch den GBA, da folgt auch schon der bleihaltige Nachfolger. Das schönste daran: ”Ecks vs. Sever 2 Ballistic” übertrifft seinen drögen Vorgänger in beinahe jeder Disziplin.
Auf den ersten Blick hat sich am Spielverlauf jedoch nur wenig getan. Nach wie vor wählt Ihr zu Beginn einen der beiden Charaktere aus, um anschließend in jeweils zwölf Missionen die Ego-Sau raus zu lassen. Diesmal spendierte Entwickler Crawfish allerdings jedem Helden ein individuelles Dutzend Levels, auch die simpel gestrickten Einsätze des Erstlings gehören der Vergangenheit an. Rettungen entführter Politiker, stille Infiltrationseinlagen und Eskortierungsmissionen verlangen Euch nun nicht nur einen flinken Abzugsfinger, sondern auch taktisches Vorgehen ab. Ein umfangreiches Waffenarsenal hilft Euch dabei maßgeblich: Pistole, MP, Schrotflinte, diverse Granattypen sowie ein zoombares Snipergewehr lassen der feindlichen Übermacht keine Chance auf Gegenwehr. Zudem stöbert Ihr in Tümpeln und Lüftungsschächten nach versteckten Medi-Paks oder kugelsicheren Westen.
Die ausgeklügelte Steuerung verlässt sich auf bewährte GBA-Standards (Strafen per Schultertasten), ungewohnt ist die manuelle Zielfunktion: Drückt Ihr Select, lasst Ihr wie bei stationären Genre-Verwandten das Fadenkreuz übers Display wandern. *cg*



GBA Keine Konkurrenz für ”Duke Nukem”: Da ”Ecks vs. Sever 2” die gleichen Grafikroutinen wie Teil 1 benutzt, fehlen auch im Sequel Boden- und Deckentexturen.



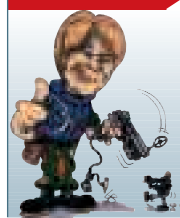
GBA Zu viert lockt nur das Deathmatch, gespeichert wird via Passwort.

Entwickler: Crawfish Interactive, England
Hersteller: Bam
www.crawfish.co.uk
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA Grafik 72 % Sound 67 % **77 % Spielspaß**

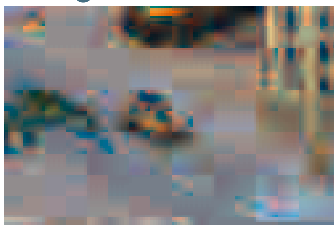
Ego-Shooter-Sequel mit Taktik-Einschlag – bis auf die Technik dem Erstling deutlich überlegen.

Colin Gäbel



Aus dem ehemals recht öden Ego-Geballer von der Stange ist ein ebenso ideen- wie abwechslungsreiches Abenteuer geworden. Im Gegensatz zum Großteil der GBA-Konkurrenz liegt der Schwerpunkt nicht mehr auf reaktionsschnellem Schießen und Ausweichen. Nur mit taktischer Planung habt Ihr in den späteren, teils knackigen Einsätzen eine Chance. Ein löblicher Ansatz, der durch die begrenzten technischen Möglichkeiten aber des Öfteren einen Dämpfer erhält. Zielgenaues Ausschalten von Überwachungskameras gerät ob der niedrigen Auflösung häufig zum Glücksspiel und auch die Gegner-KI kann mit den ‘großen’ Verwandten auf stationären Konsolen nicht ganz mithalten. Für Genre-Fans mit GBA ist’s dennoch eine willkommene Abwechslung.

Reign of Fire



Offensichtlich mussten Crawfish ihre gesamte Handheld-Entwicklerkompetenz in ”Ecks vs. Sever 2” stecken, anders ist das GBA-Versoftungsdebakel des Hollywoodstreifens nämlich nicht zu erklären. Auf Seiten der Menschen lauft, fahrt und ballert Ihr Euch aus Iso-Ansicht von Checkpoint zu Checkpoint. Habt Ihr genügend Missionen bewältigt, startet Ihr in Drachengestalt den Gegenschlag. Die verbockte Kollisionsabfrage gibt der ebenso hässlichen wie einschläfernden Billigaction den Rest. *cg*

Entwickler: Crawfish Interactive, England
Hersteller: Bam
www.crawfish.co.uk
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA Grafik 51 % Sound 63 % **27 % Spielspaß**

Pfui: Grauenhafte Iso-Action voller Design-Patzer und altbackener Ideen.

Pink Panther



Mit ”Pink Panther: Pinkadelic Pursuit” untermauert Frankreich-Entwickler Etranges Libellules eindrucksvoll das Vorurteil, dass sich unter gewichtigen Lizenzen nur selten tolle Titel verbergen. Auf dem GBA verschlägt es die rosarote Comic-Katze in diverse Welten, wo fortan 08/15-Hüpfspielkost bewältigt werden will. Verzögerte Steuerkommandos, miese Kollisionsabfrage und dröge Aufgabenstellungen sichern dem Modul-Müll einen Ehrenplatz in ambitionierten Trash-Sammlungen. *cg*

Entwickler: Etranges Libellules, Frankreich
Hersteller: Wanadoo
www.wanadoo-edition.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA Grafik 39 % Sound 51 % **22 % Spielspaß**

Durch und durch verbockte Hüpferei in bester Lizenzblender-Tradition.

Powerpuff Girls



In der neuesten ”Powerpuff”-GBA-Episode mit dem Zusatz ”Him and Seek” macht Ihr Euch in neun 2D-Abschnitten auf die Suche nach verlorenen Gegenständen, bekämpft via Faust- respektive Laserattacke außerirdische Invasoren und beweist Euer Geschick in diversen Mini-Spielen (u.a. ”Frogger”-Clone und Bemani-Verschnitt). Trotz der scheinbaren Abwechslung langweilt Euch das platte Comic-Abenteuer schon nach kurzer Zeit mit nicht enden wollender Herumsucherei. *os*

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Bam
www.bam4fun.com
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA Grafik 41 % Sound 33 % **26 % Spielspaß**

Ausgemachter 2D-Nonsens mit viel zu wenig Abwechslung.

Worms Blast



Der ”Bust-A-Move”-artige Puzzle-Auftritt der nicht tot zu kriegenden Würmer erreicht nun auch den GBA. In ”Worms Blast” ballert Ihr in einem Ruderboot paddelnd auf bunte Blasen, die vom oberen Bildschirmrand herabwandern – zumindest im Duell-Modus gegen KI- oder Linkkonkurrenz. Zusätzliche Herausforderungen (‘Triff so viele Ziele wie möglich’ etc.) und eine ganze Latte Puzzles halten Euch ein gutes Weilchen bei der Stange – vor allem, weil sich das Ganze schwerer steuert, als man denkt. *sf*

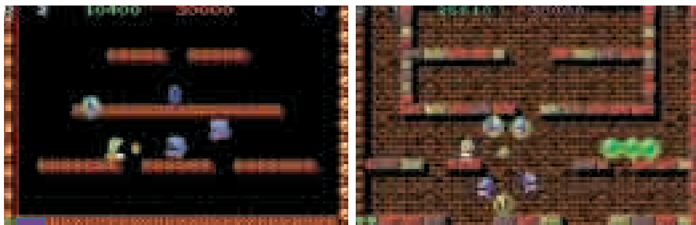
Entwickler: Fluid Studios, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.fluidstudios.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA Grafik 56 % Sound 50 % **60 % Spielspaß**

Ordentliche, aber unspannende und hakelige Knobelei.



Bubble Bobble Old & New


GBA Original (links) und Update: Veteranen bevorzugen das schlichtere Klassik-Design, junge Zocker die moderne Gestaltung – am Spiel selbst ändert sich nichts.

Statt sich an mehr oder weniger spannenden SNES-Remakes zu versuchen, bringt Taito einen echten Spielhallenklassiker auf den GBA. Beim 16 Jahre alten "Bubble Bobble" hüpft Ihr als Kulleraugensaurier in 100 Levels (die auf dem GBA-Display leicht vertikal scrollen) auf Plattformen und säubert sie von ihrer Monsterbevölkerung. Dazu spuckt Ihr nicht Feuer, sondern Luftblasen – habt Ihr die Feinde damit eingehüllt, bringt Ihr sie mit Eurem stachelbesetzten Rücken zum Platzen. Neben dem originalgetreuen Oldie steckt eine grafisch und akustisch dezent aufpolierte Fassung auf dem Modul, die spielerisch allerdings nichts Neues bringt. Dank Link-Kabel könnt Ihr den Charme des Oldies auch zu zweit genießen, zumal die Handhabung mit dem GBA-Steuerkreuz prima klappt– nicht nur für Oldie-Fans empfohlen. *us*

Entwickler: Taito, Japan
Hersteller: Empire
www.taito.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 1

GBA
Grafik 47 %
Sound 56 %
73 % Spielspaß

Immer noch unterhaltsamer Arcade-Klassiker im minimal unterschiedlichen Doppelpack.

Go! Go! Beckham!


GBA Britisches Sauwetter stählt Sportler: Klein-Beckham ist nicht nur auf trockenem Boden fit, sondern hält sich auch bei feuchten Bedingungen (rechts) wacker.

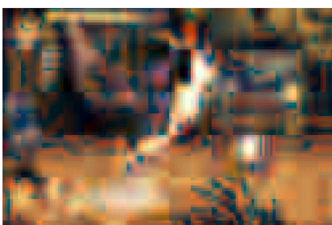
Rage zeigt, wie man eine Lizenz ausnützt: Stand das britische Kickeridol David Beckham erst für das hauseigene Fußballspiel Pate, ist er jetzt als Hüpfspielheld dran. In "Go! Go! Beckham!" wuselt Ihr mit dem Spice Boy in Knuddelspriteform durch rund 40 Levels einer bunten Cartoonwelt: Bevor Ihr es mit fünf Obermotzen zu tun kriegt, müsst Ihr in jedem Abschnitt ein paar Schlösser knacken und Euch vor Feinden hüten. Das Allroundhilfsmittel dafür ist Euer Fußball: Normal dribbelt Ihr mit diesem herum, auf Knopfdruck bolzt Ihr ihn nach vorne oder in die Luft – nur so lassen sich die Bösewichte beeindrucken und Gegenstände aufsammeln. Die rätsellastigen Levels gewinnen dank des Balls spürbar an Tiefe, die gute Steuerung und die flotte Grafik tun ihr übriges dazu: "Go! Go! Beckham!" ist leckere Hüpfspielkost. *us*

Entwickler: Denki, England
Hersteller: Rage
www.denki.co.uk
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 72 %
Sound 63 %
80 % Spielspaß

Vergnügliches Jump'n'Run mit hübscher Optik und feiner Einbindung des runden Leders.

Gekido Advance



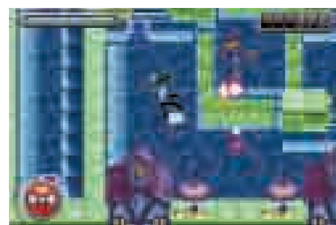
Mit "Gekido Advance: Kintaro's Revenge" bringen die Italiener Naps Team den Nachfolger zum GBC-Gerangel. In klassischer Straßenprügler-Manier vermöbelt Ihr als hübsch animierter Nippon-Kämpe Zombies, Fledermäuse, Kampfbräute und steinerne Giganten im Dutzend. Außergewönlich dabei: Gelegentliche Sprungeinlagen, Schlüsselsuche sowie Anime-Standbilder peppen das technisch ordentliche Fließbandgerangel auf. Fans des "Final Fight"-Prinzips geben der Keilerei eine Chance. *cg*

Entwickler: Naps Team, Italien
Hersteller: Zoo Digital Pub.
www.zoodigitalpublishing.com
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 71 % Sound 61 %
64 % Spielspaß

Hau' drauf: Netter "Final Fight"-Klon mit dezentem Adventure-Einschlag.

Monster Force



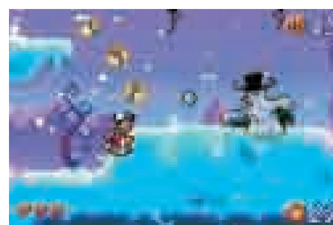
Die Monster sind los: Auf der Suche nach ihrem Schöpfer Dr. Victor Frankenstein durchstöbern die Schattenwesen Drac, Frank und Wolfie über zwei Dutzend feindgespickte 2D-Abschnitte. Euer Lieblingsmonster beherrscht zum Glück drei unterschiedlich starke Magieschüsse und setzt auf Tastendruck nützliche Items wie Bomben oder Medizin ein. Die an "Gauntlet" erinnernde Metzelei erreicht jedoch nicht die Klasse des Vorbilds, auch der Mehrspieler-Arenenkampf macht nur bedingt Spaß. *os*

Entwickler: Digital Eclipse, USA
Hersteller: Vivendi Universal
www.digitaleclipse.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 58 % Sound 64 %
53 % Spielspaß

"Gauntlet"-Abkömmling, der mit 08/15-Leveldesign schnell langweilt.

Santa Claus Jr.



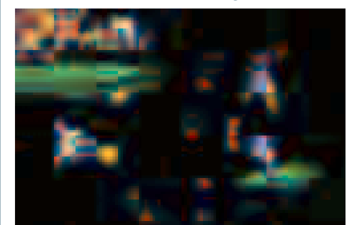
Hübsches Jump'n'Run aus deutschen Landen: Als junges Helferlein des Nikolaus wandert Ihr durch winterliche Landschaften und unterirdische Höhlen, springt üblen Kreaturen auf den Kopf, sammelt Zuckerstangen und verteilt an im Level versteckte Kinder Geschenke. Abgesehen von der kindgerechten Weihnachtsthematik spricht der schmucke Hüpfer dank stetig steigendem Anspruch an die Geschicklichkeit und gelungener Optik auch älteres Publikum an. Für Eltern wie Kinder. *sf*

Entwickler: Neon Studios, Deutschland
Hersteller: Jowood
www.neon-online.de
Preis: ca. 35 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 78 % Sound 67 %
74 % Spielspaß

Niedlich aussehendes und prächtig spielbares Jump'n'Run.

Robotech The Macross Saga



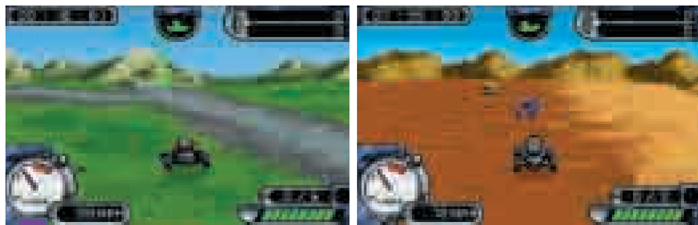
Nach ihrem Besuch auf stationären Systemen hält die transformierbare Mechhorde im GBA-Lager Einzug. Mal aus traditioneller Horizontalansicht, mal in Iso-Perspektive steuert Ihr einen von insgesamt zehn Blechgesellen gegen Horden anstürmender Bösewichte. Auf Tastendruck mutiert Euer Cyber-Vehikel vom Kampfflieger zum stampfenden Roboter. Abwechslungsarmes Gegnerdesign, eintönige Feindformationen und lahme Standardextras lassen das oft unfaire Geballer im Mittelmaß versumpfen. *cg*

Entwickler: Lucky Chicken, USA
Hersteller: TDK Mediactive
www.robotechgame.com
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 53 % Sound 29 %
44 % Spielspaß

Roboterreinfall: Eintöniger Mix aus Horizontal-Shooter und Iso-Action.

Smuggler's Run



GBA Weite Steppe, leeres Land: Der hügelige Untergrund wirkt zwar halbwegs realistisch, dafür gibt's nur alle Jubeljahre mal einen einzelnen Baum zu sehen.

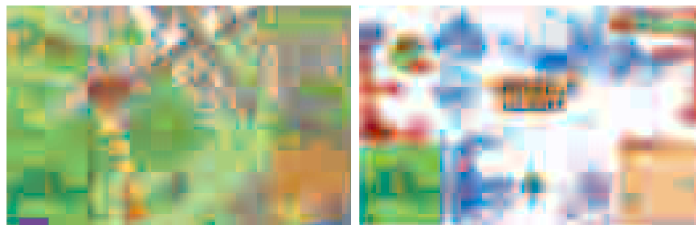
Wie der Rockstar-Kollege "Midnight Club" findet auch "Smuggler's Run" seinen Weg auf den GBA. War ersterer Titel in seiner Handheld-Fassung eine missglückte Raserei aus der Vogelperspektive, geht's diesmal in echtem 3D zur Sache: Wie beim PS2-Vorbild flitzt Ihr durch drei hügelige Landschaften und sammelt bzw. liefert illegale Schmuggelware. Dummerweise überfordert die Technik den GBA, denn die klobige Grafik sieht zwar halbwegs ansehnlich aus, kommt aber mit einer niedrigen Bildrate daher. Das wäre verschmerzbar, hätten die Entwickler nicht beim Design gepatzt: Eure Karren schlittern wie auf Schmierseife, bei Kollisionen verhalten sich die Vehikel wie Flipperkugeln und auch die Orientierung fällt dank dämlich gestaltetem Richtungspfeil schwer – der Versuch ging in die Hose. *us*

Entwickler: Rebellion, England
Hersteller: Bigben Interactive
www.rebellion.co.uk
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 60 %
Sound 51 %
42 % Spielspaß

Chaotische Querfeldeinjagd mit mieser Steuerung und üblen Orientierungsproblemen.

Deadly Skies



GBA Netter optischer Effekt: Der Bitmap-Untergrund wird Mode-7-artig heran- bzw. weggezoomt und rotiert um Euren Kampfflieger.

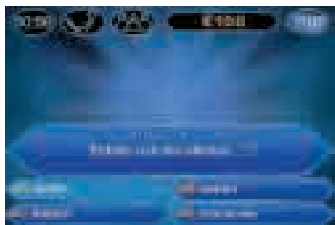
Ging's im gleichnamigen Xbox-Action-Flugi aus traditioneller Cockpitperspektive zur Sache, ließ sich Konami beim GBA-Ableger etwas Neues einfallen. Hier steuert Ihr diverse Kampfjets aus der Vogelansicht, wobei Ihr jedoch keine festgelegten Routen entlang trudelt, sondern die die Mode-7-artigen Bodenkulissen frei abfliegt. Mit den Schultertasten gebt bzw. nehmt Ihr Schub weg, via Digikreuz zieht Ihr die Flieger rauf und runter. Letzteres ist besonders bei den Dogfights wichtig: Nur wenn Ihr die Blechvögel auf der richtigen Höhe erwischt, treffen MG-Kugeln oder Raketen. Canyon-Flüge und Bombardements dürfen bei den etwa 20 Missionen natürlich nicht fehlen. Leider vergällt die zähe Steuerung den unkonventionellen, actionorientierten Ansatz. Zu umständlich gestalten sich vor allem die Luftduelle. *cg*

Entwickler: Mobile 21, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.com
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 64 %
Sound 67 %
59 % Spielspaß

Zu hakelig: Ungewöhnliche Vertikal-Action, die unter Steuerungsproblemen zu leiden hat.

Wer wird Millionär



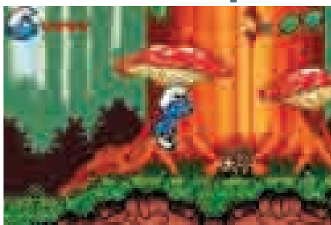
Module, die die Welt nicht braucht: Bei der Westentaschen-Umsetzung der beliebtesten Quiz-Show Deutschlands beantwortet Ihr Multiple-Choice-Fragen für virtuelle Euro und verfallt dabei spätestens nach der dritten Runde vor Langeweile in den Tiefschlaf. Zwar gibt's Originalmusik und sogar pixelige Kamerafahrten durchs Studio, doch mal ehrlich: Das habt Ihr auf RTL umsonst. Und wenn Ihr die dreisten 50 Euro in ein paar Lexika investiert, sitzt Ihr vielleicht ja selbst mal auf dem Millionen-Sessel. *sf*

Entwickler: Hothouse Creations, England
Hersteller: Bigben Interactive
www.hothousecreations.com
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 27 % Sound 30 %
20 % Spielspaß

Dürres Ratespiel, das noch mehr anödet als Pilawa und Clerici.

Die Schlümpfe



Im Zuge der Konvertierungsmanie hat's ein weiteres altes SNES-Jump'n'Run erwischt: Diesmal sind Peyos blaue Cartoon-Gnome mit "Die Schlümpfe schlagen zurück" dran. Genreüblich wuselt Ihr durch hübsche 2D-Welten, hüpft über Abgründe und Feinde hinweg und weicht Hindernissen aus. Das ist ja alles ganz niedlich und frustriert dank freier Levelwahl nicht so arg wie die Vorlage, insgesamt ist der Hüpfer aber unspektakulär – immerhin gibt's fünf nette Minispiele zu verdienen. *us*

Entwickler: Bit Managers, Spanien
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 1

GBA
Grafik 68 % Sound 61 %
64 % Spielspaß

Routiniert konvertierter SNES-Hüpfer mit ordentlichen Extras.

Power Rangers Wild Force



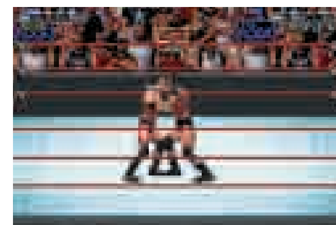
Und wieder mal treten die Power Rangers an, um auf der Erde für Recht und Ordnung zu sorgen. Durch knapp ein Dutzend isometrischer Levels steuert Ihr einen TV-Kasper, vermöbelt immer gleiche Bitmap-Halunken am Fließband und ruft in brenzligen Situation einen Kollegen zu Hilfe. Am Ende jeder Mission wartet schließlich ein hünenhafter Obermotz darauf, in 2D-Beat'em-Up-Manier von einem Riesenroboter vermöbelt zu werden. Klingt öde und ist es dank einlullend gleichförmiger Inszenierung auch. *cg*

Entwickler: Natsume, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 42 % Sound 53 %
27 % Spielspaß

Tumbes Iso-Geprügel mit den kostümierten Fernsehclowns.

WWE Road to Wrestlemania X8



Die durchtrainierten Muskelberge verkloppen sich auch auf dem GBA: Bei "WWE Road to Wrestlemania X8" geben sich zwar nur 15 Kämpfer die Ehre, dafür sind neben der Titeljagd zahlreiche Matchvarianten wie Hardcore- und Käfigduelle oder der Royal Rumble (dank Link auch zu viert) möglich. Die digitalisierten Athleten machen mit geschmeidigen Animationen einen guten Eindruck, leider gibt die Steuerung nicht viel her – meist artet's in hektischer Knöpfchendrückerei aus. *us*

Entwickler: Natsume, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 65 % Sound 56 %
62 % Spielspaß

Ordentlich präsentierte, aber spielerisch schlichte Klopperei.

SECOND HAND

SUCHE

SEGA

Dreamcast für 25-33 Euro, Spiele bis 10 Euro, Zubehör bis 15 Euro. Ecco, Rez, Shenmue2, Headhunter, Daytona USA, Alone in the Dark, Seaman, Skies of Arcadia, MSR usw., Memory Card 4 MB, Mikro, Maracas, Gun, Angel, Vibration Pack, Demos, Leerhüllen.
Tel. 07143/871024

Suche **Sega Saturn (PAL)**, 1. Version (zum deutschen Verkaufsstart), 2 Originalpads, Scart-Kabel mit Originalverpackung, zahle gut.
Tel. 07170/4119707 (ab 21 Uhr)

Suche folgende **US-Spiele für Dreamcast**: Illbleed, D2, Dark Angel, The Ring, Sega Smash Pack, Razor Freestyle Scooter, Baby Boy, Max Steel, Arabian Nights, neu oder gebraucht.
Tel. 0170/5155680

Suche für Sega Saturn **Deep Fear** und andere Adventures. Suche Sega Dreamcast und Nintendo64 US-Spiele + alte Spielekonsolen.
Tel. 0174/6871245,
Mail: g.brauckmann@web.de

PLAYSTATION

Suche **G-Con-Spiele** (ohne G-Con2) Endgame, Police 24/7, Dino Stalker, Ninja Assault usw. Zahle pro Spiel 30 Euro plus Porto.
Tel. 06142/67984 (Michael)

PS2 gesucht, auch mit Zubehör, bezahle gut, schnell melden. Suche auch Grand Theft Auto3, Grand Theft Auto: Vice City und Stuntman.
Tel. 02502/9126 (Lars Denter), 01505/5082678 (auch SMS)

Suche **für PSone** Persona2, Brigandine, Xenogears. Auch Tausch möglich, z.B. gegen Castlevania Symphony of the Night, Carnage Heart, Phantasy Star Online Ver. 2 (Dreamcast).
Tel. 02867/8512

XBOX

Tausche PS2 mit 10 Spielen und 2 Pads und 2 Memory Cards gegen **Xbox** mit 2 Pads und 6 Spielen.
Tel. 0212/45921, 0162/8551621

Tausche PS2 mit 2 Controller und 2 Memory Cards und 10 Spielen, z.B. Final Fantasy10, Medal of Honor Frontline gegen **Xbox mit 2 Controllern und 6 Spielen**, es sollten aber Halo und Project Gotham Racing dabei sein.
Tel. 0212/45921, 0162/8551621

SONSTIGES

T-Shirts & Pullover zu Videospielen + Filmen, z.B. Final Fantasy7, Fight Club, Project Gotham Racing, Shenmue, American Beauty usw. Angebote an:
henryrollinsrockt@gmx.de

VERKAUFE

NINTENDO

Super Mario64 + 2 Controller + **Nintendo64-Konsole** 110 Euro. 4 selbst wählbare Nintendo64-Spiele für 50 Euro. PSone: Ego-Shooter für 15 Euro. PS2: Star Wars Starfighter in Top-Zustand für 20 Euro.
Michael Manquardt, Hauptstr. 23, 85579 Neubiberg

Star W. Rogue Leader, Wave Race Blue Storm, 007 Agent im Kreuzfeuer, Top-Zustand, je 30 Euro.
Tel. 0160/3374836

N64, 2 Controller, Super Mario64, Super Mario Kart64, Formel1, Banjo-Kazooie, ISS2, Ego-Shooter, Mission Impossible + Lösung.
Tel. 02391/53651, 0170/9969199

Verkaufe **für Gamecube**: Bloodrayne (60 Euro, us), Wave Race Blue Storm (25 Euro, jp), Biohazard (30 Euro, jp), Luigi's Mansion (25 Euro, jp), alle Top-Zustand.
T. 07631/749545, 0171/6309142 (Thomas, 15-17 und 22-1 Uhr)

SEGA

Mega Drive: Pirates, Immortal, Mega Turrican, Viewpoint, Castlevania, Elemental Master, Gaiares, Aeroblasters, Insector X, Syndicate, Redzone, Samurai Shodown, Story of Thor, Shinobi, Gauntlet4, Jungle Book, Splatterhouse3 usw.,
Tel. 0174/2667586

Verkaufe **Dreamcast + 17 Spiele** + Zubehör, Sega Rally2, Shenmue, Tony Hawk's Pro Skater2, Sega GT, Sonic Adventure2, Rayman2, Phantasy Star Online, NHL 2K, Virtua Fighter3, Dino Crisis, Evolution2. Preis 300 Euro.
Tel. 0160/99445544 (ab 20 Uhr)

Sega Master System und 18 Kassetten für 250 Euro zu verkaufen.
Tel. 0170/8919190

PLAYSTATION

PS2 mit 5 Spielen (NHL 2002, FIFA2001, Martin Schmidt Skispringen, ESPN International Winter Sports, Formel1 2001), 3 Pads, Memory Card, Speedster TM2 manual, nur komplett 370 Euro.
Tel. 03623/200964 (ab 17 Uhr)

Verkaufe: FIFA WM2002 25 Euro, Actionspiel 25 Euro, Grand Theft Auto3 25 Euro, F1 2001 20 Euro, Supercar Street Challenge 20 Euro, Conflict Desert Storm 35 Euro.
Tel. 03525/631443

Verkaufe/tausche PS2, Xbox, Gamecube-Spiele. Colin McRae3, Need for Speed Hot Pursuit2, Turok Evolution, Conflict Desert Storm, Timesplitters2, Luigi's Mansion, Eternal Darkness, Super Mario Sunshine, Project Zero u.a.
Tel. 02551/864787
(ab 18 Uhr + Wochenende)

Verkaufe **PS2 mit 6 Spielen**, ca. 22 PSone-Spielen, 2 Memory Cards PS2, 1 Memory Card PSone + ca. 10 Demo-CDs, Preis VHB.
Tel. 0160/7923933

PS2-Spiele: Actionspiel, Mr. Moskeeto, Deus Ex, Turok Evolution (engl. PAL), Monkey Island je VB 40 Euro. Xbox + 2 Controller + RGB-Scart-Kabel + 3 Spiele + Versandkosten (NN) für 300 Euro.
Tel. 0178/6268730

XBOX

Enclave, Turok Evolution (18er-Version), Conflict Desert Storm, Project Gotham Racing. PS2-Spiele: World Rally Championship, Burnout, Project Zero. Gamecube: Super Mario Sunshine.
Alexander Klinger, Kinsing 9, 94121 Salzweg, Tel. 0179/2421384

EXOTEN/OLDIES

PC-Engine: Gunhed 85 Euro, Splatterh. 70 Euro. PSX: Beatmania + Pult 25 Euro, Arkanoid, Capcom Generation, Nectaris je 45 Euro, Namco Museum3 (Dig Dug) 15 Euro, Neo Geo Pocket Color + Metal Slug 2nd M. 99 Euro. MD: Japan-Shooter.
Tel. 0174/2667586

Verkaufe/tausche/kaufe. **Neo Geo Konsole** + Spiele, MVS 1-4-Slot-Boards + MAK-Konsole + Platinen + MVS-Spiele. Komplett-Automaten: Terminator2 + Prügelspiele usw. Alles weitere auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo** Modul/CD und MVS-Titel. Habe alte sowie neue Titel: Metal Slug, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou.
Tel. 0171/6751597,
Mail: mayertimo@web.de

SONSTIGES

Breath of Fire4, Final Fantasy6, Legend of Legaia, Tekken2 je 7-15 Euro. DVDs: Stormrider (dt), Man Called Hero Zu Warriors (engl.) je 40 Euro. PSone + Controller für 50 Euro. Suche Suikoden.
Tel. 0160/99229794

Verkaufe diverse **PS2-Leuchtreklamen**. Preise und Bilder bitte erfragen unter
Mail: roman.binder@swissonline.ch

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia Verlags GmbH
Kleinanzeigen
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

▶ SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

▶ VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.

Name, Vorname ______ Straße, Nr. ______ PLZ, Ort ______

Ort ______ Datum ______ Unterschrift ______

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.



Unverschämtheit

Ich bin gerade erst dazu gekommen die Leserbriefseiten der MAN!AC-Ausgabe 11/2002 zu lesen und dachte, ich sehe nicht richtig: Wie Ihr da die Antwort zu dem Brief von Wolfgang Wegleitner (Österreich) formuliert habt, verschlägt einem echt die Sprache!

1. "Außerdem würden wir gänzlich blöde, wenn wir noch mehr Rechtschreibfehler und Grammatik in eingehenden E-Mails und Briefen verbessern müssten." Also das ist ja wohl eine Frechheit und ein Schlag ins Gesicht Eurer Leser! Sicherlich lässt die Rechtschreibung gerade bei Jugendlichen heutzutage bedenklich zu wünschen übrig, aber dieser Satz von Euch geht doch wirklich zu weit - damit sagt Ihr ja indirekt, dass Euch die Leserbriefe/-Emails nur nerven!? Vielleicht mal ein bisschen mehr auf den Inhalt achten und nicht über die Rechtschreibung motzen... davon abgesehen gibt es Rechtschreibkorrekturen, die den Job sicherlich sehr schnell und gut ausführen – sooo viel Arbeit dürfte es Euch daher nicht machen, oder?

2. "...und vielleicht solltet Ihr Österreicher mal ein 'Tetris' konvertieren und nicht immer diesen Brutalo-Kram, dann klappt's auch mit den deutschen Nachbarn...". WOW, also hier ist der fiese Unterton wohl echt unangebracht und ich mache mir wirklich Gedanken, wenn DAS jetzt künftig Eure Art ist, mit Lesern umzugehen! Von indirektem Angreifen der Österreicher mal abgesehen... Peinlich liebe MAN!ACs, wirklich peinlich! Ein gutes Verhältnis zwischen Spielemag und Lesern ist ungemein wichtig wie ich finde und ich glaube kaum, dass solche Kommentare Eurerseits dazu beitragen – eher im Gegenteil! Woran lag es? Daran, dass Wolfgang sich als Stammleser der ehemaligen Konkurrenz (Video Games) 'geoutet' hat und Euch das ärgert? Nun dann geh' ich besser in Deckung, denn bis die VG eingestampft wurde, hab' ich Euer Mag nur müde belächelt – wenn sich das auch mittlerweile deutlich geändert hat!

Thomas Wirth, Netphen



Keineswegs sollten mit der Antwort auf Wolfgangs Brief pauschal unsere Leser respektive die Angehörigen einer bestimmten Nation abgekanzelt werden. Aber etwas Ironie und Augenzwinkern sollte uns doch erlaubt sein. Punkt 1: Jeder Leserbrief, jede E-Mail ist erwünscht – und dabei ist es vollkommen unerheblich, ob mit oder ohne Rechtschreibfehler; wir sind auch nicht mit dem Duden in der Hand auf die Welt gekommen. Allerdings wäre es schön, wenn einige Schreiber ein gewisses Maß an Umgangsformen erkennen ließen – gerade E-Mails werden beizeiten in impertinentem bis unverschämtem Tonfall hingerotzt, so dass es einem schwer fällt, vernünftig darauf zu antworten (dazu zählte aber Wolfgangs Brief keineswegs). Punkt 2: Diese Antwort war durchwegs ironisch gemeint ("ein 'Tetris' konvertieren", "nicht immer diesen Brutalo-Kram" – das ist doch erkennbar haarsträubend). Der 'fiese' Unterton war nicht gegen Österreich oder Neo gerichtet, der Seitenhieb galt vielmehr unserem Heimatland und seinen Praktiken.

Wo sind die Tests?

Ich frage mich wirklich, ob Ihr das mit dem unabhängigen Spielemagazin ernst meint! Es scheint, dass Ihr den Gamecube in der Testrubrik heftigst vernachlässigt, und Ihr den Zweikampf zwischen PS2 und Xbox sucht. Der Beleg fällt ziemlich einfach aus:

Schlagen wir einmal die MAN!AC 11/2002 auf und schauen uns die Tests der plattformübergreifenden Spiele an, die alle zur selben Zeit in die Läden kamen. "Largo Winch", "NHL 2003", "Kelly Slater's Pro Surfer" hatten auf allen Konsolen den selben Erscheinungstermin, getestet habt Ihr die Spiele jedoch nur auf der PS2 und der Xbox. Lediglich letzteres wurde in der Ausgabe 12/2002 nachgetestet. "NHL 2003" und "Largo Winch" habt Ihr nicht nachgetestet! "Largo Winch" fand sogar den Einzug in die oberen Verkaufsplätze der Nintendo-Konsole, und auch der Test eines Spieles in der Klasse von "NHL 2003" darf einfach nicht fehlen.

In der folgenden Ausgabe findet sich ein ähnliches Bild, mit dem Unterschied, dass es in der aktuellen Zeitschrift sogar noch mehr Titel sind, die nicht übergreifend getestet wurden. Ist "Need For Speed Hot Pursuit 2" etwa nicht für den Gamecube erschienen, wieso liefert Ihr den Test nur für die Xbox nach? Was ist mit "Rocky", "Ty the Tasmanian Tiger", "FIFA 2003", "NHL Hitz 20-03", "Wreckless" oder "Robotech Battlecry"?

Fast alle der genannten Spiele haben das Potenzial zu einem Topseller zu avancieren, da kann doch ein Cube-Test nicht fehlen!

Thomas Stephan Juzek, via E-Mail



Wir haben in der Vergangenheit bereits öfters diese Problematik angesprochen und erläutert. Nein, wir wollen in unserer Berichterstattung keine Konsole vernachlässigen oder durch aktive Missachtung fertig machen. Der Grund für das auffällige Fehlen diverser Cube-Tests bei Multiplattform-Entwicklungen liegt bei Nintendo selbst. Da ein Printmagazin natürlich einen gewissen Vorlauf hat, bekommen wir viele Tests in Form von gebrannten Beta-Versionen, die nicht auf handelsüblichen Konsolen funktionieren. Um diese benutzen zu können, stellen uns die Hardware-Hersteller so genannte (teure) Debug-Konsolen zur Verfügung, die nicht im freien Markt erhältlich sind. Bei Sony und Microsoft klappt dies, Nintendo wollte der einheimischen Presse diese Systeme bislang nicht zur Verfügung stellen. Die logische Folge: Wenn ein Spieleproduzent mit seiner Cube-Debug-Konsole nicht extra zu uns oder wir zu ihm reisen, um ein Spiel testen zu können, müssen wir warten, bis die Verkaufsversion im Handel ist. Und so gelangt der jeweilige Gamecube-Test eben erst mindestens eine Ausgabe nach der PS2- oder Xbox-Fassung in die MAN!AC. Allerdings zeichnet sich Besserung ab: Nintendo hat mittlerweile den Fehler erkannt und will uns in den kommenden Wochen die nötige Hardware zur Verfügung stellen.

Staub auf der Matte

Es gibt da so einige Xbox-Titel, auf die ich schon sehnsüchtig warte, doch so wirklich viel hört man nicht. Die Rede ist von "Shenmue 2" und "Dino Crisis 3". Dass Ryo Hazukis Abenteuer in HongKong nun endlich in den USA auf dem Markt ist, ist mir bekannt. Doch ob das Spiel hierher kommt, davon weiß ich leider nichts. Wisst Ihr da schon etwas genaueres? Und wird dann auch der coole Film zu Teil 1 dabei sein? Das gleiche plagt mich bei "Dino Crisis 3". Mehr als dass es in der Entwicklung sein soll und es drei Screenshots gibt, habe ich über dieses Spiel noch nicht erfahren. Angeblich soll es noch dieses Jahr in Japan in die Läden kommen. Doch das kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen, denn dann hätte man bestimmt etwas auf der Tokio Game Show gesehen, oder!?

Meine letzte Frage betrifft "Space Channel 5", Teil 1 und 2. Unterstützen die Games eigentlich eine Tanzmatte? Ich würde mir nämlich gerne die Spiele kaufen, aber nur in der Verbindung, dass ich sie auch mit einer Matte spielen kann. Ansonsten nennt mir

MAIL!AC

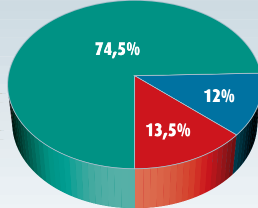
Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

DIREKTER DRAHT

Ihr seid gefragt:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel lesen, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC-MEINUNG NR.1

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 11/2002 ging es natürlich um das Neulayout der MAN!AC – gefällt Euch die neue Optik, findet Ihr's mies oder ist Euch das Äußere egal. Hier das Ergebnis:

A So habe ich mir die MAN!AC schon immer gewünscht.

B Vorher gefiel mir die MAN!AC besser.

C Es zählt sowieso nur der Inhalt.

doch bitte ein paar Spiele die 'ne Tanzmatte unterstützen und die bei uns erschienen sind (Dreamcast, PS2, Gamecube oder Xbox).

Torsten Nicodemus, Bargteheide

Bezüglich Deiner Xbox-Fragen müssen wir Dich leider mit ein paar unbefriedigenden Antworten abspeisen. Eine NTSC-Fassung von "Dino Crisis 3" erscheint wohl frühestens im März 2003, und über das Schicksal von "Shenmue 2" in Europa hat Microsoft noch nicht entschieden.
"Space Channel" lässt sich zwar mit Tanzmatte spielen (da diese ja nichts anderes als ein vergrößertes Pad ist), allerdings macht dies keinen Sinn. Denn der Titel ist zwar ein Musik-, aber kein echtes Tanzspiel – mit Matte hast Du kaum Chancen, vernünftig zu agieren. Für Konsolen abseits der PSone sieht's bei Tanzspielen ein bisschen düster aus: PAL-Dreamcast-Titel gibt's in diesem Genre gar nicht, auf Gamecube und Xbox herrscht ebenfalls noch Ebbe. Allein auf der PS2 kannst Du momentan mit "Dschungelbuch Groove Party" und "Britney's Dance Beat" vor dem Fernseher zappeln.

Nintendos Fehler

Ich war wirklich erstaunt und auch ärgerlich, als ich die Bestätigung über den Verkauf von Rare an Microsoft gelesen hatte. Die nackten Fakten mögen ja stimmen und auch betriebswirtschaftlich Nintendos Handeln erklären, nur darf man (Nintendo) es nicht auf ein paar Umsatzzahlen runterrechnen. Auch wenn auf den ersten Blick Rare nur noch 1,5 Prozent des Umsatzes ausmacht, gibt es schwerwiegende Argumente, dass diese Entscheidung falsch war:
Da nun gerade BigN solch grossen Wert auf qualitativ hochwertige Spiele legt und Rare diese immer mit vollster Perfektion abgeliefert hat, sollte man diesen Entwickler halten. Meiner Meinung nach hätte Rare von Nintendo auf Teufel-komm-raus behalten werden sollen. Selbst dann, wenn BigN noch draufgezahlt hätte. Nintendo hat nun wirklich nicht mehr die Marktposition, um hier leichtfertig Potenzial zu verschenken. Die Drittherstellerunterstützung für den Gamecube zeitigt ja auch nicht gerade eine maßlose Softwareflutwelle.
Mein Freundeskreis hat mehrfach bewiesen, dass Rare auf den zweiten Blick den Umsatz deutlich mehr angekurbelt hat, als Nintendo es sehen will. Einige meiner Freunde und Freundinnen haben sich einzig und alleine wegen Spielen von Rare das N64 gekauft. Spät kamen dann noch mehr gekaufte Spiele von Nintendo/anderen Herstellern dazu. Die Konsole hätte Nintendo aber nicht verkaufen können, wenn nicht Rare vorher als Systemseller fungiert hätte. Von daher sind die 1,5 Prozent Umsatz doch nicht wirklich ausschlaggebend. Der Folgeumsatz war bestimmt um ein Vielfaches höher. Hier hätte BigN ihr Handeln erstmal bis in die letzte Konsequenz durchdenken sollen, bevor sie so leichtfertig eines ihrer besten Pferde im Stall an einen 'Feind' verkauft. Microsoft hat sich hier sicherlich ins Fäustchen gelacht, und das wahrscheinlich nicht schlecht.
Mir ist es egal, ob Rare für Nintendo oder Xbox entwickelt. Ich besitze PS2, Gamecube, Dreamcast u.v.a., an Weihnachten kommt auch noch Familienzuwachs in Form einer Xbox dazu. Dann kaufen ich und viele andere Rare-Titel eben für diese Konsole.

Dieter Stahl, Freiburg

An der Dritthersteller-Unterstützung sollte der Gamecube eigentlich nicht scheitern – im Gegensatz zum N64 haben wir in den ersten Lebensmonaten der neuen Nintendo-Konsole ein Fülle an Titeln miterlebt. Allerdings hast Du sicher Recht mit der Meinung, BigN habe einen verlässlichen Produzenten von Killer Applications verloren – spätestens, wenn die "Resi"-Exklusivität ausläuft und schlussendlich Miyamotos "Zelda" auf den Markt kommt, sieht's in puncto 'Must-Haves' für den Gamecube düster aus.

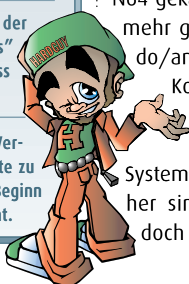
UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Da gibt sich Olli immer als Star-Wars-Superchecker aus, und dann so ein Fehler. Natürlich war nicht Jango Fett hinter Han Solo her, sondern dessen Sohn Boba (MAN!AC 12/2002, S. 24).

MEA CULPA: Was, 89% für "Morrowind", und kein MAN!AC-Award? Richtig erkannt, wir haben vergessen, dem Spiel in der letzten Ausgabe unsere runderneuerte 'Hardguy'-Plakette zu verleihen.

MEA CULPA: Natürlich ist der Entwickler von "Dynasty Tactics" (MAN!AC 12/2002, S.56) nicht Mass Media, sondern Koei.

MEA CULPA: Der Rallye-Vergleich der letzten Ausgabe führte zu Verwirrung. "Colin 3" bietet zu Beginn sieben Wagen, 15 gibt's insgesamt.



Herr der Rüge

Also zuerst mal möchte ich Euch zu Eurem Magazin beglückwünschen. Es war schon mit dem alten Layout gut, aber mit dem neuen ist's noch besser! Euer Magazin ist mir von allen, die ich mir jeden Monat kaufe am liebsten und das sind nicht wenige! Aber nach der letzten Ausgabe ist mir echt was im Hals stecken geblieben, wo ich mir Luft machen muss! Es gibt in Eurem Team einen gewissen Herrn Oliver Schultes, der das PS2-Game "Herr der Ringe" getestet und bewertet hat. Er kommt auf die UNGLAUBLICHE WERTUNG von 77% für dieses einmalige Spiel, was mir irgendwie seltsam erscheint. Ich bin nicht ein eingefleischter "Herr der Ringe"-Fan, aber diese Wertung finde ich eine UNVERSCHÄMTHEIT und da bin ich wohl nicht der einzige, der das so sieht! Ich besitze fast alle New-Generation-Konsolen, aber mir sind bis jetzt nur wenige Games mit so toller Grafik und so einem flüssigen Gameplay aufgefallen! Und wenn man mit der Begründung daherkommt, es sei nur ein simples 'Hau drauf'-Konzept, gibt es wohl einige Spiele, die das eher verdient hätten! Oder könnte es sein, dass Herr Schultes eine kleine Antipatie gegen die "Herr der Ringe"-Mania pflegt, da ich mir sonst diese Wertung nicht erklären kann. Aber abgesehen davon, macht so weiter mit Eurem Magazin!

'Songoku', via E-Mail

Olli ist wohl der größte "Ringe"-Fan in der Redaktion. Aber im Gegensatz zu schwachen Menschen lässt sich Hobbit Olli nicht vom edlen Äußeren verführen.

Progressives PAL?

Ich bin ein stolzer Dreamcast-Besitzer, und seit ich mir eine VGA-Box zugelegt habe, will ich kein Game mehr am Fernseher spielen. Ich spiele mit dem Gedanken, mir einen Gamecube zu kaufen, den ich ebenfalls am VGA-Monitor anschließen will. Da ein PAL-Cube keinen Progressive-Scan-Ausgang besitzt, muss ich mir wohl ein US- oder Japan-Gerät kaufen. Mit einem VGA-Kabel/Box (z.B. Wolfsoft) kann man den an einem VGA-Monitor betreiben. Nun meine Frage(n): Unterstützen eigentlich PAL-Spiele den Progressive-Scan-Modus oder muss ich mir die teureren Importspiele kaufen? Kann man dem PAL-Cube ein Non-interlaced-Signal entlocken?

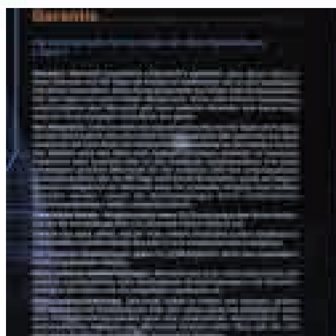
Alex, via E-Mail

PAL-Gamecube-Titel besitzen im Gegensatz zu einigen NTSC-Spielen (u.a. "Star Wars Rogue Leader") keine Progressive-Scan-Option. Auch ist uns kein Umbau bekannt, mit dem man dem Cube Vollbilder entlocken könnte.

KNOWHOW

Gratis: Reparatur auf Garantie


Sony-Spiele verweisen im Handbuch lediglich auf die Servicenummern.


Die 90-Tage-Garantie für Microsoft-Spiele ist im Handbuch definiert.

Ist eine Eurer Spiele-DVDs irreparabel zerkratzt oder hat die Konsole den Geist aufgegeben? Die meisten Spieler studieren die Garantiebestimmungen erst, wenn es zu spät ist: MAN!AC hat bei den Herstellern nachgefragt und erklärt Euch, welche Schäden kostenlos repariert werden. Grundsätzlich gilt: Wer seine Konsole im Jahr 2002 gekauft hat, besitzt zwei Jahre Garantie – das hat der deutsche Verbraucherschutz festgelegt. Ihr müsst den Kaufbeleg mit Datum vorlegen. Falls Ihr aber eigenmächtig an Konsole oder Zubehör rumbastelt, erlischt jeglicher Anspruch. Bei Unfällen (wenn Ihr z.B. eine Xbox vom Tisch stoßt), ist die Haftpflichtversicherung zuständig und nicht der Hersteller.

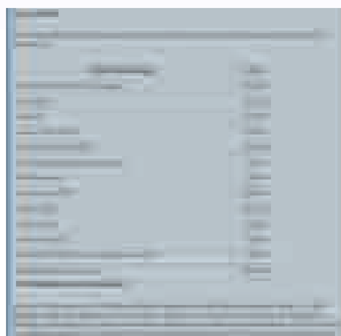
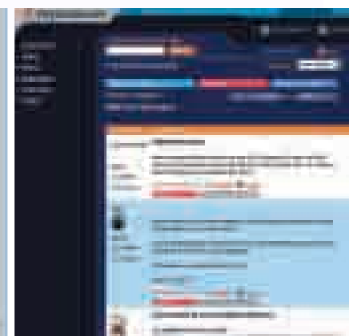
Telefoniert mit dem Kundenservice, bevor Ihr Hard- oder Software einschickt: Die meist kostenpflichtige Nummer findet Ihr im Handbuch und auf der Homepage der Hersteller. Wenn Euer Servicepartner feststellt, dass Ihr gegen eine Benutzerregel im Handbuch verstoßen habt, bezahlt Ihr für die Reparatur – jeder Fall wird einzeln geprüft. Müsst Ihr zahlen, sind dies gewöhnlich Pauschalbeträge: Fragt nach, sie sind teilweise sehr hoch und können sich stetig ändern.

Sony: Der Marktführer repariert Konsolen und Zubehör nicht, er tauscht sie einfach aus. Von der Garantie ausgenommen ist aber 'normaler Verschleiß', was bedeutet: Streikt Euer DVD-Laufwerk schon nach drei Monaten, gibt's natürlich Ersatz. Bei der 18 Monate alten Schmuddel-PS2 liegt der Fall aber anders! Eine alte, jedoch gepflegte Konsole zeugt hingegen von sachgemäßer Behandlung, und Ihr dürft auf Kulanz hoffen. Bei Spielen gilt sechs Monate Garantie, solange Ihr sie ordentlich behandelt.

Microsoft: Das Handbuch der Xbox verspricht nur ein Jahr Garantie, lasst Euch nicht abwimmeln und beruft Euch auf die gesetzlichen zwei Jahre. Bevor Ihr die Konsole einschickt, müsst Ihr persönliche Daten (z.B. Internet-Zugang) von der Festplatte löschen und wichtige Spielstände auf Memcard kopieren: Microsoft behält sich vor, die Festplatte nach eigenem Ermessen auszutauschen. Ganz wichtig: Ihr seid verpflichtet, die Konsole in der Originalverpackung einzuschicken! Spiele besitzen eine dreimonatige Garantie und werden in der Regel nur bei Werks- und Lagerschäden ersetzt. Die Ausnahme sind Kratzer, die durch den DVD-Schlitten der Xbox entstanden sind – das kommt gelegentlich vor.

Nintendo: Bei Konsole und Zubehör zeigt sich Nintendo großzügig, solange sachgemäße Behandlung vorliegt. Über die kostenlose Reparatur eines ausgeleierten Feuerknopfes lässt der Service mit sich reden. Die Behebung von Stoß-, Wasser- oder Überspannungsschäden fällt nicht unter die Garantie: Detaillierte Kostentabellen für Ersatzteile und Reparaturen aller Nintendo-Konsolen findet Ihr im Internet unter www.nintendo.de. Für den Austausch zerkratzter Mini-DVDs zahlt Ihr 25 Euro.

Fremdhersteller: Wie die Majors haben auch Dritthersteller jeweils eine eigene Garantiepolitik, die Ihr am Telefon auslotet. Ubi Soft ersetzt großzügig verschlissene Scheiben und liefert sogar Anleitungen nach. Etwas strenger ist Activision, hier werden zerkratzte Silberlinge nur im Einzelfall ersetzt. Ein Anruf bei der Hotline lohnt, wenn Ihr freundlich bleibt: Wer sich als ratloser Kunde präsentiert, genießt einen Sympathie-Bonus. *oe*

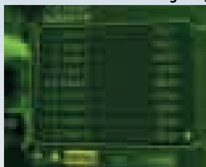


Kundenservice im WWW: Nintendo verwöhnt mit detaillierten Hilfestellungen und Preistabellen (links), bei Sony gibt's nur ein allgemeines PS2-Forum (rechts).

Dimmer für Afterburner

Wer die Helligkeit seiner Game-Boy-Leuchte "Afterburner" mit den Feuerknöpfen und der Select-Taste regulieren möchte, besorgt sich den Dimmer-Chip für 15 Euro. Der Chip wird mit sieben Kabeln an GBA-Platine und Lampe gelötet und besitzt eine optionale Schlummerfunktion – wird 20 Minuten keine Taste betätigt, schaltet sich die Lampe ab. Alle Einstellungen bleiben nach dem Ausschalten gespeichert. Ihr bestellt das praktische Bauteil bei www.wolfsoft.de

Hier spielt die Musik!

Da jeden Monat etliche Briefe zu diesem Thema auftauchen: Wie bekommt Ihr Audio-CDs auf die Xbox-Festplatte? Klickt Euch ins Musikmenü, legt eine Scheibe ein (keine CD-R), markiert Eure Lieblings-Tracks und klickt auf 'Kopieren'. Das Einlesen klappt mit dreifacher Geschwindigkeit, ein volles Album dauert also rund 25 Minuten. Ein vierminütiges Stück belegt auf der Festplatte etwa 250 Blöcke.



Knowhow-Themen im Überblick

- MAN!AC 12/02: RGB-Umschalter – Die Tücken der Scart-Umschalter
- MANIAC 11/02: Erste Hilfe für die PS2 – Tipps für den Kauf von Gebrauchtsystemen
- MAN!AC 10/02: Flohmarkt-Bummel – Tipps für den Kauf von Gebrauchtsystemen
- MANIAC 09/02: Mediaplayer Dreamcast – Videos abspielen auf der Sega-Konsole

Gamecube-Pads an PC und Macintosh



Wer mit seinem Gamecube-Pad PC- oder Mac-Spiele zocken will, besorgt sich die "Skillz Cube Connection USB" für 20 Euro. Software und Adapter unterstützen alle Win- und Mac-OS-Versionen sowie DirectX-Spiele. Force-Feedback-Funktionen werden in Vibrationseffekte umgewandelt. Mit dem Testprogramm könnt Ihr außerdem die Knöpfe und Sticks Eures Pads einzeln prüfen – ideal für Bastelfans! Mehrere USB-Adapter lassen sich in einen USB-Controller stöpseln. Bestellt wird das Zubehör bei www.lik-sang.com.



Inspire 2.1



Letzten Monat musste sich Thrustmasters '2.1 Sound System' den kritischen MAN!AC-Ohren stellen, nun zieht Creative mit einer 20 Euro günstigeren Satelliten/Subwoofer-Kombo nach.
Der Aufbau ist schnell erledigt: Boxen aufgestellt, verkabelt und den Basswürfel mit Strom versorgt – fertig! Zapft anschließend via Cinch-Kabel (im Lieferumfang enthalten) das Audio-Signal Eurer Konsole ab und schaltet das System ein. Die Gesamtlautstärke justiert Ihr über einen praktischen Drehregler, der sich in der Mitte des Stromkabels befindet; die Mächtigkeit des Subwoofers bestimmt Ihr via Volume-Knopf an der Rückseite desselbigen. Habt Ihr die Kombo korrekt eingestellt (Vorsicht mit dem Tiefenregler!), werdet Ihr mit knackigen Bässen und angenehmen Höhen belohnt. Bei höheren Lautstärken entstehen jedoch schnell nervige Verzerrungen.

Hersteller:	Creative
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 50 Euro

Bei moderater Zimmerlautstärke durchaus empfehlenswert: Mit knackigen Bässen und annehmbaren Höhen deutlich besser als das Gros der Fernsehlautsprecher.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

Flight Stick



Nach PS2- und Xbox-Besitzern dürfen nun auch Gamecube-Fans mit dem hochwertigen 'Flight Stick' von Thrustmaster abheben – Action-Kracher wie "Star Wars Rogue Leader" und "Top Gun Combat Zones" werden so zu einem besonderen Erlebnis. Drei fest voreingestellte Tasten-Konfigurationen sorgen auch auf längere Sicht für Kompatibilität, eine in drei Stufen veränderbare Rumble-Funktion lässt Hände vibrieren.

Hersteller:	Thrustmaster
System:	Gamecube
Preis:	ca. 40 Euro

Tadelloser Flight Stick mit sehr guter Verarbeitung, ordentlichem Rumble-Effekt und drei verschiedenen Tastenvoreinstellungen. Nur der dezent zu hohe Preis gefällt weniger.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

funkY Controller PS2

In MAN!AC 12/2002 nahmen wir den kabellosen 'funkY Controller' für den Gamecube unter die Lupe, diesen Monat zockten wir das PS2-Pendant Probe. Auch hier erfolgt die Übertragung zwischen Pad und Empfänger via Funk, was große Entfernungen ebenso ermöglicht wie das 'Spielen durch Wände'. Der Controller liegt dank 'Soft Touch'-Gummierung angenehm in der Hand, die Aktionstasten erreicht Ihr problemlos. Wie so häufig erreichen die zu leichtgängigen und etwas spät ansprechenden Analog-Sticks nicht die Qualität des Sony-Originals. Zudem ist das Steuerkreuz arg unpräzise.



Hersteller:	Bigben
System:	PS2
Preis:	ca. 50 Euro

Kabelloser Controller mit in allen Spiellagen überzeugender Funktechnik. Die leichtgängigen Analog-Sticks und das wabbelige Steuerkreuz arbeiten allerdings zu ungenau.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

ZUBEHÖR

4in1 Force Feedback Racing Wheel



'Einer für alle': So lautet das Motto von Speed Links neuestem Force-Feedback-Lenker, der sich via mitgelieferter Adapter an alle aktuellen Konsolen (PS2, Xbox, Gamecube) und den PC stöpseln lässt.
Neben diesem äußerst praktischen und platzsparenden Feature lockt das '4in1 Force Feedback Racing Wheel' potenzielle Käufer mit separaten Pedalen sowie einem zusätzlichen Schalthebel/Handbremse-Block. Saugnäpfe und Feststellschrauben sorgen für sicheren Halt – wahlweise klemmt Ihr Euch den Lenker auch zwischen die Beine. Etwas unübersichtlich ist die Anordnung der Aktionstasten auf der Oberseite des Zubehörs, die durch die Mehrfachbeschriftung (für jede Konsole ein eigenes Symbol) der Buttons noch gesteigert wird und das Manövrieren durch die Menüs unnötig erschwert. Seid Ihr aber erstmal im Spiel, verwöhnt Euch das Lenkrad mit griffiger Oberfläche, einem deftigen Force-Feedback (auch bei Titeln, die diesen Effekt nicht unterstützen) und präzisen Pedalen. An der Höchstnote schrammt das '4in1' nur aufgrund eines leicht indirekten Lenkgefühls und der billigen Plastik-Optik vorbei.

Hersteller:	Speed Link
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 80 Euro

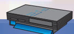
Griffiges Lenkrad für alle Konsolen, das mit enormen Force-Feedback-Kräften gefällt. Lediglich die etwas ungenaue Steuerung und die billige Verarbeitung trüben den Rennspaß.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN – JOYPADS

Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	**1. XS Pad**	**1. Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** Tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein.	**Fazit:** Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
2. Advanced PS2-Controller	**2. Microsoft-Pad**	**2. MC Cubicon Pad**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Mad Catz
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 25 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	**Fazit:** für kleine Hände etwas klobig; gute Verarbeitung, überzeugende Schultertasten.	**Fazit:** für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓
3. Basic PS2-Controller	**3. Control Pad**	**3. funkY controller**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Mad Catz	**Hersteller:** Bigben
Preis: ca. 25 Euro	**Preis:** ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 50 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	**Fazit:** Exakte Analog-Sticks und ein günstiger Preis zeichnen diesen Controller aus.	**Fazit:** liegt gut in der Hand und kommt ohne Kabel aus; Analog-Stick ungenau.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓

LAST RESORT



GUMBALL 3000

Tage des Donners:

Es riecht nach verbranntem Gummi und billigem Parfüm... Codemasters neue Rennsemmel stellt Euch vor die Wahl: Entweder mit Blut, Schweiß und Tränen den Asphalt tränken oder mit diesen Cheats alle Herausforderungen entspannt bestehen. Die Tastenkombos gebt Ihr einfach im Titelbildschirm des Spiels ein.

alle Gumball-Wagen
L1 L1 ← ■ ← ■ R2 ■ R2
alle Strecken
↑ ↑ ↓ ↑ ■ R1 ↓ L2 ■
alle Challenge-Kurse
↓ ↓ ↓ L2 L2 ↓ → R2 ■
alle Spielmodi
■ ■ ■ ← → ↓ →
keine Schäden
L2 L2 R1 R2 ■ ↑ ↑ ■
unendlich Zeit
↓ ↓ ↑ ↑ L2 ↑ ↑ ■
alle Polizei-Levels
← ← ■ L2 ■ ↑ ↑ ■ ←
alle SOG-Karten
↓ ↓ ↑ R2 R2 L1 R2 R2 ↓ ■
riesige Computergegner
← ↑ ↓ → ■ ■ L2 R2



MADDEN NFL 2003

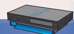
Andere Menümusik:

Um die Hintergrundmusik im Optionsmenü der Gamecube-Version von Maddens jüngstem Streich zu verändern, drückt Ihr die unten aufgeführten Tasten gleichzeitig.

L + R + Y

Gleichmacherei:

Die in der letzten Ausgabe veröffentlichten Cheats funktionieren übrigens auch in der Version für Nintendos Würfel. Ein Nachtrag hierfür: Gebt einem selbstgemachten Team die NFL-Heimat 'Hometown', damit der Stadionsprecher Euch ansagt.



RATCHET & CLANK

Cheat-Kombos:

Nachdem Ihr Fiesling Drek das erste Mal in seine Schranken verwiesen habt, dürft Ihr das 'Goodies'-Menü anwählen. Hier müsst Ihr die unten stehenden Kombos hintereinander ausführen, um exquisite Effekte zu aktivieren. Lasst Euch nicht verwirren: Unsere Liste enthält diesmal keine Tastenbezeichnungen, sondern die Namen der im Spiel ständig vorkommenden Spezialmanöver. Die Tasten dieser Moves findet Ihr in der Spielanleitung unter 'Erweiterte Steuerung'. Die Zahlen in Klammern geben an, wie oft Ihr die Aktion ausführen müsst.

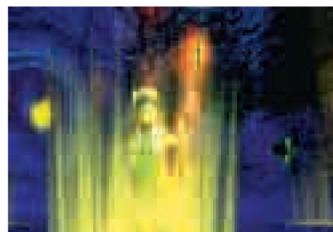
Ratchet bekommt einen Ballonkopf
Rückwärtssalto (3), eine Sekunde ducken, Weitsprung, eine Sekunde Gleitflug
Clank bekommt einen Riesenkopf
Rückwärtssalto, Hyperschlag, Kometenschlag, Doppelsprung, Hyperschlag, Seiten-Rolle links, Seiten-Rolle rechts, eine Sekunde ducken
Feinde bekommen Riesenschädel
Weitsprung, Rückwärtssalto (3), Weitsprung, Rückwärtssalto (3), Weitsprung, Rückwärtssalto (3), eine Sekunde ducken
NPCs mit Wasserköpfen
Seiten-Rolle nach rechts und links, Rückwärtssalto (3)
temporäre Unverwundbarkeit
Kometenschlag (4), Rückwärtssalto, eine Sekunde ducken, Rückwärtssalto, eine Sekunde ducken, Kometenschlag (4)
Levels sind spiegelverkehrt
Seiten-Rolle nach links (4), Multischlag, Hyperschlag, Seiten-Rolle nach rechts (4), Doppelsprung, eine Sekunde ducken



STARFOX ADVENTURES

Cheat Modus:

In den Läden und an einigen anderen Orten auf dem Dinosaur Planet gibt es Brunnen, die Euch darum bitten, sie mit 'Scarabs' zu füttern. Gewährt Ihnen den Wunsch und werft zwanzig 'Scarabs' hinein. Als Dankeschön erhaltet Ihr ein 'Cheat Token'. Sucht jetzt den riesigen, steinernen 'Warp Stone Guardian' und betretet den Irrgarten dort. In den Eingeweiden des Labyrinths liegt ein weiterer Brunnen versteckt, findet ihn und öffnet Euer Inventory. Wählt einen Token aus und drückt die **A**-Taste. Diese Aktion schaltet entweder einen Cheat frei oder Ihr erfahrt ein Geheimnis. Um die Cheats zu aktivieren, sichert Ihr das Spiel und wählt im Hauptmenü die Optionen aus.



NGC Fox McCloud cheatet sich durch.

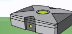


LOONS: DAS HÖLLISCHE CASTING

Großkopfmodus:

Pausiert das Spiel und drückt:

↓ A B B B



THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Gesundheitslevel ändern:

Die Cheats für den dritten Teil der traditionsreichen Rollenspielerei sind recht kompliziert handzuhaben. Doch fasset Mut, kühne Kämpen! Wir zeigen Euch, wie's geht. Generell gilt: Ihr könnt immer nur einen Cheat auf einmal benutzen. Um Euer Gesundheitslevel aufzupowern, geht Ihr während des Spiels ins Optionsmenü. Blättert jetzt durch die Bildschirme zum Statistikfenster. Hier wählt Ihr den Gesundheitsbalken und gebt die untenstehende Kombination ein. Haltet die **A**-Taste gedrückt, um ein neues Level festzulegen.

Schwarz Weiß Schwarz Schwarz Schwarz

Magicka-Level verbessern:

Während des Spiels aktiviert Ihr das Optionsmenü und sucht Euch den Statistikbildschirm heraus. Stellt den Cursor auf den Magie-Balken und aktiviert den Code mit der folgenden Tastenkombination. Mit gehaltener **A**-Taste dürft Ihr Euch das gewünschte Magie-Level aussuchen.

Schwarz Weiß Weiß Schwarz Weiß

Müdigkeits-Level anpassen:

Hier müsst Ihr in einem laufenden Spiel im Optionsmenü den Müdigkeits-Balken anwählen. Haltet die **A** -Taste, um den Level zu ändern.

Schwarz Schwarz Weiß Schwarz



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Höchstgeheime Cheatliste: Sowohl für die Xbox-, als auch die PS2-Variante der knallharten Agentensaga gelten die unten angeführten Schummeleien. Allerdings unterscheiden sich die Tastenkombinationen, die Ihr während des Spieles eingeben müsst, voneinander. In unserer Liste findet Ihr die PS2-Cheats blau in der jeweils ersten Zeile und deren grün gefärbte Xbox-Pendants in der zweiten.

Levelskip
R2 L2 ↑ ↓ ✖ L3 ● ✖ ● ✖
R L ↑ ↓ A X linken Analogstick drücken B A B A

God Mode
R2 L2 ↑ ↓ ✖ R2 L2 R1 L1
R L ↑ ↓ A R L Schwarz Weiß

alle Waffen
R2 L2 ↑ ↓ ✖ ↑ ■ ✖
R L ↑ ↓ A ↑ X A

SMG und 9mm SD Pistole
L2 R2 ↑ ↓ ✖ ↑ R2 R2
L R ↑ ↓ A ↑ R R

volle Energie
R2 L2 ↑ ↓ ✖ ↑ ↓
R L ↑ ↓ A ↑ ↓

tödliche Ladung
R2 L2 ↑ ↓ ✖ R1 R1
R L ↑ ↓ A Schwarz Schwarz

Zeitlupe
R2 L2 ↑ ↓ ✖ ↑ L2
R L ↑ ↓ A ↑ L

Schlägerei-Modus
R2 L2 ↑ ↓ ✖ ↑ ↑
R L ↑ ↓ A ↑ ↑

Schwerkraft einstellen
R2 L2 ↑ ↓ ✖ L2 L2
R L ↑ ↓ A L L

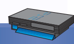
Bomben-Modus
R2 L2 ↑ ↓ ✖ ↑ L1
R L ↑ ↓ A ↑ Weiß

Megaforce-Modus
R2 L2 ↑ ↓ ✖ R2 R2
R L ↑ ↓ A R R

Nailgun-Modus
R2 L2 ↑ ↓ ✖ L1 L1
R L ↑ ↓ A Weiß Weiß

Levelauswahl: Die praktische Levelauswahl könnt Ihr direkt vom Hauptmenü aus aktivieren. Wie gehabt steht der blaue Code für PS2, der grüne für die Xbox.

R2 L2 ↑ ↓ ■ ▲ ●
R L ↑ ↓ Y B



HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Ringkunde für Anfänger: Selbst Sam Gamdschie könnte Sauron im Alleingang überrennen, wenn die Cheats zu Electronic Arts' Mittelerde-Massenschlachten auch in der Buchvorlage funktionieren würden. Sam hat Pech! Ihr könnt die Cheats aber im Pause-Modus des Spiels eintippen. Während der Eingabe müsst Ihr alle vier Schultertasten gedrückt halten.

Energie wiederherstellen
▲ ↓ ✖ ↑

Munition wiederherstellen
✖ ↓ ▲ ↑

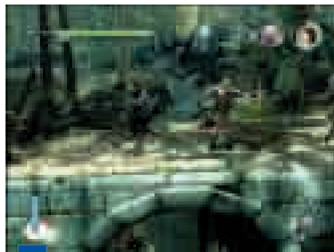
1.000 Erfahrungspunkte sammeln
✖ ↓ ↓ ↓

Level 2 Skills
● → ●

Level 3 Skills
▲ ↑ ▲ ↑

Level 4 Skills
■ ← ■ ←

Level 5 Skills
✖ ✖ ↓ ↓


PS2 Legolas schießt mit genügend Munition die Orks wie Tontauben ab.

Levelauswahl: Die folgenden Cheats funktionieren erst, wenn das Spiel einmal komplett durchgespielt wurde. Wie gehabt gebt Ihr sie im Pause-Modus bei gehaltenen Schultertasten ein.

Unverwundbarkeit
▲ ■ ✖

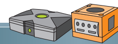
Unendlich Projektilwaffen
■ ● ✖ ▲

Vernichtende Attacken (▲ drücken)
■ ■ ● ●

alle Upgrades
▲ ● ▲ ●

kleine Feinde
▲ ▲ ✖ ✖

Zeitlupe
▲ ● ✖



SEGA SOCCER SLAM

Wenn das Spiel nicht läuft, liegt es meistens daran, dass die Spieler nicht laufen. Oder es liegt an mangelndem Wissen um die fulminanten Cheatmöglichkeiten, die "Soccer Slam" den Xbox- und Gamecube-Spielern bietet. Die machen Euren Spielern garantiert Beine. Alle Cheats werden auf beiden Systemen im Titelbildschirm eingeben.

maximale Kraft
L R ← → Y Y

unendlich Turbo
L R → ↑ X X

große Köpfe
R L ↑ ↑ Y Y

'Big Hits'
L R ← → X Y

unendlich Spotlight
L R ↓ → Y X

alter Schulsport-Ball
R → ← ← Y X

Augapfel-Ball
R → ↓ ↑ X X

schwarze Box als Ball
R ← ← ↓ X X

Kinder spielen Ball
L R → ↑ ↓ X Y

Kinder blocken den Ball
R ← → → Y Y

maximale Kraft
L R ← → Y Y

Weltkugel als Ball
R → → ← X X

Schrottplatz-Ball
R ← ↑ ↑ Y Y

Beachball
R → → ↓ Y X

Felsbrocken-Ball
R ← ↓ → Y X

8-Ball
R → ↑ ↑ Y Y

Schrottplatz-Ball
R ← ↑ ↑ Y Y

Remy-Kopf als Ball
R ← → ← X Y

Robs-Kopf als Ball
R ← ↑ ← Y X

Kino-Modus modern
X Y X Y X Y ← → ← → ← →

Kino-Modus nostalgisch
X Y X Y X Y → ← → ← → ←

alle alternativen Teams
X Y ↓ ↓ ↓ ↓

alle Stadien
R R → → ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ X X

Dantes Items
← X → X ↓



GODZILLA

Size Matters: Godzilla kommt mit einer Riesenlatte an Cheats und gibt Euch die Möglichkeit zum Schummeln. Um die Cheats zu aktivieren, drückt und haltet Ihr zuerst die Tasten **L**, **B** und **R** in dieser Reihenfolge. Dann lasst Ihr sie in der Reihenfolge **B**, **R** und **L** wieder los. Eine Dialogbox sollte sich öffnen, in die Ihr die hier aufgelisteten Codes eingebt. Der Cursor muss auf dem Versus-Modus stehen.

Schwarzweiß-Modus
567980

Technicolor-Farben
661334

elf Continues im Adventure-Modus
760611

Spieler 1 ist zwei Drittel kleiner
98675

Spieler 2 ist zwei Drittel kleiner
971934

Spieler 3 ist zwei Drittel kleiner
895636

Spieler 4 ist zwei Drittel kleiner
795735

alle Spieler sind klein
174204

Spieler 1 ist unverwundbar
843901

Spieler 2 ist unverwundbar
706149

Spieler 3 ist unverwundbar
188522

Spieler 4 ist unverwundbar
286552

Alle Spieler sind unverwundbar
505634

Spieler 1 teilt vierfach Schaden aus
511012

Spieler 2 teilt vierfach Schaden aus
815480

Spieler 3 teilt vierfach Schaden aus
212454

Spieler 4 teilt vierfach Schaden aus
286552

Alle Spieler teilen vierfach Schaden aus
817683

Godzilla 2k freischalten
225133

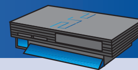
Gigan freischalten
616233

König Ghidora freischalten
877467

Rodan freischalten
104332

Destoroyah freischalten
537084

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



Kleinkriminalität light:
Falls es für Euch schon eine zu große Herausforderung ist, Euer Hawaii-Hemd ordentlich zuzuknöpfen, seid Ihr hier richtig. Unzählige Cheats warten darauf, während des Spiels eingegeben zu werden.

Waffen 1
R1 R2 L1 R2 ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

Waffen 2
R1 R2 L1 R2 ← ↓ → ↑ ← ↓ ↓ ←

Waffen 3
R1 R2 L1 R2 ← ↓ → ↑ ← ↓ ↓ ↓

Gesundheit
R1 R2 L1 ● ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

Panzerung
R1 R2 L1 ✖ ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

Wanted-Level erhöhen
R1 R1 ● R2 ← → ← → ← →

Wanted-Level senken
R1 R1 ● R2 ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓

Bloodring Banger
↑ → → L1 → ↑ ■ L2

Bloodring Racer
↓ R1 ● L2 L2 ✖ R1 L1 ← ←

Caddy
● L1 ↑ R1 L2 ✖ R1 L1 ● ✖

Hotring Racer 1
R1 ● R2 → L1 L2 ✖ ✖ ■ R1

Hotring Racer 2
R2 L1 ● → L1 R1 → ↑ ● R2

Love Fist Limousine
R2 ↑ L2 ← ← R1 L1 ● →

Rhino Panzer
● ● L1 ● ● ● L1 L2 R1 ▲ ● ▲

Romeros Hearse
↓ R2 ↓ R1 L2 ← R1 L1 ← →

Sabre Turbo
→ L2 ↓ L2 L2 ✖ R1 L1 ● ←

Trashmaster
● R1 ● R1 ← ← R1 L1 ● →

aggressiver Verkehr
R2 ● R1 L2 ← R1 L1 R2 L2

rosa Verkehr
● L1 ↓ L2 ← ✖ R1 L1 → ● ✖

schwarzer Verkehr
● L2 ↑ R1 ← ✖ R1 L1 ← ●

schnelleres Auto
R1 R2 L1 L1 ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

fliegendes Dodo-Auto
→ R2 ● R1 L2 ↓ L1 R1

Auto fliegt über Wasser
→ R2 ● R1 L2 ■ R1 R2

Radgröße ändern
R1 ✖ ▲ → R2 ■ ↑ ↓ ■

Höchstgeschwindigkeit frisieren
→ R1 ↑ L2 L2 ← R1 L1 R1 R1

Autos vernichten
R2 L2 R1 L1 L2 R2 ■ ▲ ● ▲ L2 L1

bessere Fahrerfähigkeiten
▲ R1 R1 ← R1 L1 R2 L1
(L3 oder R3 zum Springen)

Aufstand der Fußgänger
↓ ← ↑ ← ✖ R2 R1 L2 L1

Fußgänger greifen an
↓ ↑ ↑ ↑ ✖ R2 R1 L2 L2

Fußgänger sind bewaffnet
R2 R1 ✖ ▲ ✖ ▲ ↑ ↓

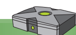
Lance Vance Kostüm
● L2 ← ✖ R1 L1 ✖ L1

Phil Cassady Kostüm
→ R1 ↑ R2 L1 → R1 L1 → ●

▪ ▪ ▪ MAN!AC ▪ ▪ ▪ Faxabruf

JETZT NEU: Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munchs Odyssee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210



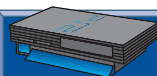
OUTLAW GOLF

Alles freigeschaltet:
Um Euch die mühsamen Runden über den Platz und Eurem Caddy eine Tracht Prügel zu ersparen, gebt Ihr folgendes als Spielername ein:
Golf_Gone_Wild

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Passwörter:
Auch der Mann aus Stahl muss manchmal auf unsaubere Hilfsmittel zurückgreifen. In seinem neuesten PS2-Abenteuer könnt Ihr Kal-Els Kräfte handlich per Optionsmenü aufmöbeln. Hier findet Ihr nämlich eine Passworteingabe, in die Ihr die folgenden Codewörter einhacken dürft. Selbstverständlich könnt Ihr auch mehrere Cheats miteinander kombinieren. Achtet bei der Eingabe darauf, alles groß zu schreiben.

unendliche Superkräfte
JOR EL
unendlich Gesundheit
SMALLVILLE
alle Filme freigeschaltet
LANA LANG
alle Biographien
LARA
alles freigeschaltet
MVXYZPTLK
hoher Schwierigkeitsgrad
BIZZARO



PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

Wirkung	Code
AGGRESSIVE INLINE	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8D8C4A BCA99C80
alle Bonus-Charaktere	DE99FC56 C8E89A82
alle Levels (Jaren Grob)	DE99C1BA BCA99B82
alle Schlüssel (Jaren Grob)	DE99C146 BCA99A82
alle Levels (Taig Chris)	DE99DDFA BCA99A82
alle Schlüssel (Taig Chris)	DE99DD86 BCA99A82
alle Levels (Shane Yost)	DE99DBF6 BCA99B82
alle Schlüssel (Shane Yost)	DE99DBF6 BCA99A82
alle Levels (Franky Morales)	DE99D08A BCA99B82
alle Schlüssel (Franky Morales)	DE99D096 BCA99A82
alle Levels (Chrissy)	DE99B57A BCA99B82
alle Schlüssel (Chrissy)	DE99B506 BCA99B82
alle Levels (M. Lindenmuth)	DE99CB9A BCA99B82
alle Schlüssel (M. Lindenmuth)	DE99CBA6 BCA99B82
alle Levels (Sam Foggarty)	DE99B26A BCA99A82
alle Schlüssel (Sam Foggarty)	DE99B276 BCA99A82
alle Levels (Jordan)	DE99A80A BCA99A82
alle Schlüssel (Jordan)	DE99A816 BCA99A82
alle Levels (Sven Boekhorst)	DE99CEAA BCA99A82
alle Schlüssel (Sven Boekhorst)	DE99CEB6 BCA99A82
alle Levels (Matt Salerno)	DE99C44A BCA99A82
alle Schlüssel (Matt Salerno)	DE99C456 BCA99A82
alle Levels (Elito Yasutoko)	DE99BF5A BCA99A82
alle Schlüssel (Elito Yasutoko)	DE99BF66 BCA99A82
alle Levels (Chris Edwards)	DE99E0DA BCA99A82
alle Levels (Chris Edwards)	DE99E0E6 BCA99A82
alle Levels (Bombshell)	DE99A31A BCA99A82
alle Schlüssel (Bombshell)	DE99A326 BCA99A82
alle Levels (The Bride)	DE99A62A BCA99A82
alle Levels (Diver)	DE99993A BCA99A82
alle Schlüssel (Diver)	DE9999C6 BCA99A82
alle Levels (Mummy)	DE999CCA BCA99A82
alle Schlüssel (Mummy)	DE999CD6 BCA99A82
alle Levels (Captain)	DE9997DA BCA99A82
alle Schlüssel (Captain)	DE9997E6 BCA99A82
alle Levels (Goddess)	DE998AEA BCA99A82
COLIN MCRAE RALLY3	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE96C916 BCD1C832
immer Vollgas	DE902F1A FCA99B83
durch Wände fahren	DE852242 BCA99B83
Debug-Anzeige	DE8A4F7A F8AADB03
riesige Hinterräder	DE95B486 F8AADB03
alle Schwierigkeitsgrade	DE912302 BCA99B85
TIMESPLITTERS 2	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE9EE982 BCED7672
alles freigeschaltet	DE451172 BBA89A82
unendlich Ammo	DE914E16 BCA99B83
unendlich Gesundheit	DE9BFAB6 F8AADD03 DE9BFAEA 68EA9C1F
RATCHET & CLANK	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8C2636 BCBBBD2A
unendlich viele Leben	FE8AE1F6 BCA99B87
unendlich viele Blitze	DE890916 1BA9AA2E
Hydropack	FE8B2238 BCA99B84
Düsenpack	FE8B223B BCA99B84
Helipack	FE8B2238 BCA99B84
Atemgerät	FE8B22C4 BCA99B84
Pilotenhelm	FE8B22C7 BCA99B84
Sonic Summoner	FE8B22C5 BCA99B84
Bombenhandschuh	FE8B22C0 BCA99B84



Wenn am Kiosk der Kampf um's neue Heft beginnt...

...dann habt Ihr mit dem MAN!AC-ABO drei fette Trümpfe in der Hand:

- ▶▶ FREI HAUS IM BRIEFKASTEN
- ▶ KEINE VERSANDKOSTEN
- ▶▶ 15% GESPART

Mit 34 Euro bist du dabei: Wer MAN!AC im Abo bezieht bekommt sein Heft frei haus jeden Monat in den Briefkasten und spart dabei 15% im Gegensatz zum Einzelpreis.

NACHBESTELLEN & SPAREN!



Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft 3 Euro inkl. Versandkosten

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in BAR, BRIEFMARKEN oder Scheck bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:

○ 9/96 ○ 3/97 ○ 9/97 ○ 10/97 ○ 10/98 ○ 2/00 ○ 3/00 ○ 4/00 ○ 7/00 ○ 8/00

○ 9/00 ○ 10/00 ○ 11/00 ○ 12/00 ○ 3/01 ○ 4/01 ○ 5/01 ○ 6/01 ○ 7/01 ○ 8/01

○ 9/01 ○ 10/01 ○ 11/01 ○ 12/01 ○ 1/02 ○ 2/02 ○ 3/02 ○ 5/02 ○ 6/02 ○ 7/02

○ 8/02 ○ 9/02 ○ 10/02 ○ 11/02 ○ 12/02

NICHT AUFGEFÜHRTE HEFTE SIND LEIDER VERGRIFFEN

PRO HEFT 3 EURO BAR ODER IN BRIEFMARKEN

ABO

Aboservice:

pan-adress
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

☎ 089/85709227
www.maniac.de/abo

JA Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 34 Euro (Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis sechs Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr.
Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Super Mario Sunshine


Gamecube

PLAYER'S GUIDE – TEIL 3

Jetzt geht's Bowser und seinem Zögling an den Kragen: Im dritten Teil unserer Lösung überraschen wir das Duo im Schleimpool! *oe*

Baia Paradiso

Die Geheimnisse

Insignien	Aufgabe
8	Spielt die acht Episoden
2	Versteckte Insignien
1	Sammelt 100 Goldmünzen
3	Sammelt 30 blaue Münzen

Die vergiftete Bucht erreicht Ihr über den leuchtenden Kreis im Hafen: Stellt Euch rein, schaltet in Egoperspektive und blickt in die Sonne.

Episode 1: Um den Wasserfall zu entkorken, klettert Ihr auf den Berg. Spritzt auf die Farbflecken an der Steilwand, damit neue Plattformen erscheinen. Füllt die Tontöpfe der Aufzüge mit Wasser, dann heben sie Euch hoch. An einigen Stellen müsst Ihr den Saltosprung mit Walljumps und Schwebeflug kombinieren. Oben spritzt Ihr drei Bomben blau und schleudert sie auf die Kanone.

Episode 2: Auch in dieser Mission wird geklettert, vor allem mit Walljumps. Spritzt auf die Schalter an der Wand und springt durch die Labyrinthe nach rechts den Berg hinauf. Oben trefft Ihr erneut auf Blooper von Porto Doro, besiegt ihn wie in MAN!AC 12/2002 beschrieben.

Episode 3: Der Helm 1 versorgt Euch mit Sauerstoff, taucht in der Flasche nach den roten Münzen! Die Aufgabe ist einfach, aber die Steuerung kompliziert: Ihr könnt nur aufsteigen (R-Taste) und Euch mit dem Analogstick drehen.

Episode 4: Taucht unter dem Wasserfall in die schwarze Röhre und lasst Euch zum Meeresungeheuer sinken – keine Angst, es schnappt nicht nach Euch. Schwimmt in sein Maul und reinigt die Zähne 2 mit dem Wasserstrahl (R-Taste). An der Wand findet Ihr Münzen, wenn die Luft knapp wird.

Episode 5: Der Meister der Wettrennen fordert Euch erneut heraus 3. Startet ein Proberennen, um Euch mit dem Weg vertraut zu machen – dann hängt Ihr ihn ab!

Episode 6: Diese Mission ist doppelt fies, erst müsst Ihr über die vielen Seile in die Muschel auf der Säule klettern 4 und dann auch noch einen mörderischen Hüpflevel meistern! Zwei Sprünge sind besonders knifflig: Die bewegliche Plattform an der Wand kurz nach dem Start 5 erreicht Ihr mit dem Salto gegen die Mauer und einem anschließenden Walljump. Das spielt sich fast wie Billard: Ihr müsst die Wand im 45°-Winkel anspringen und so 'über Bande' auf die ausgefahrene Plattform hüpfen. Auch die oberste Etage des Holzgerüstes erreicht Ihr mit dieser Sprungkombination: Wirbelt schräg gegen die Wand am Ende des Kletterpfades und von dort nach oben. Ihr dürft Euch keinen Fehler erlauben, sonst fallt Ihr ins Leere!


4 NGC Seid Ihr schwindelfrei? Vom höchsten Turm des Levels springt Ihr zum Eingang der Muschel (links). Es gibt auch alternative Kletterpfade, z.B. über das Seil unten.

Episode 7: Mario Morgana hüpft den Berg rauf und runter: Folgt ihm und spritzt ihn nass. Eilige Spieler flitzen anschließend nach Plaza Della Palma, denn Episode 8 müsst Ihr nicht spielen, um das Finale freizuschalten.

Episode 8: Taucht wie in Episode 4 in die Röhre unter dem Wasserfall und schnappt Euch die acht roten Münzen, die eine Fischform bilden. Die Insignie erscheint am Grund.

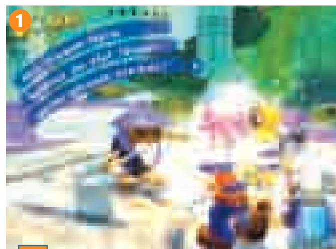
Versteckte Insignien: Spritzt den goldenen Vogel links über dem Start vom Himmel und sucht die roten Münzen beim zweiten Besuch in Episode 6.

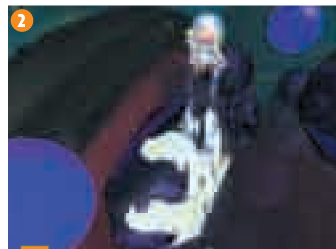
Plaza Della Palma

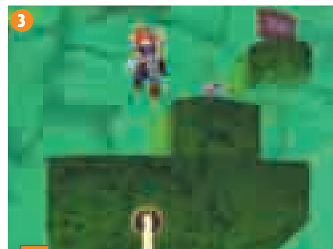
Die Geheimnisse

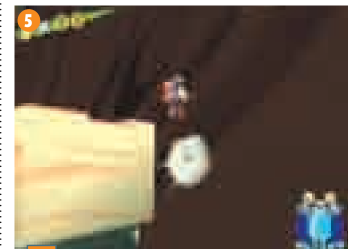
Insignien	Aufgabe
8	Spielt die acht Episoden
2	Versteckte Insignien
1	Sammelt 100 Goldmünzen
3	Sammelt 30 blaue Münzen

In das Pilzdorf bringt Euch die rote Röhre über der Goldsonne im Zentrum von Delphino – holt die Rakete.


1 NGC Passt auf: Als Taucher nützt Euch die Spritze nur im Schwebemodus.


2 NGC Schwebt über den Zähnen und spritzt, bis die Beißerchen glänzen.


3 NGC Abkürzung: Balanciert über das neue Seil zum Sprinter auf dem Berg.

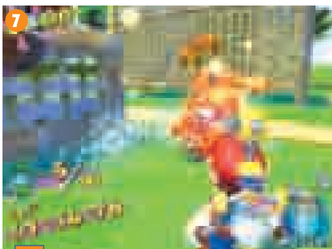

5 NGC Springt mit dem Salto an die Wand und von dort auf die Plattform.

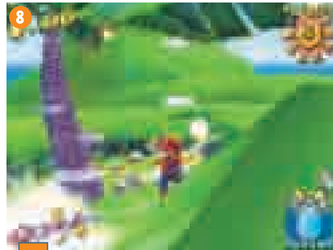

NGC Mit Saltos löscht Ihr die Lava, um anschließend zum Gerüst zu springen.

Episode 1: Löscht drei feurige Hunde und katapultiert sie in den Teich in der Mitte des Levels. Weiß man wie, ist's einfach: Zerrt am Schwanz der Viecher, dreht ihren Kopf in Zielrichtung und lasst dann los! Clevere Spieler warten einfach vor dem Teich, bis ein Hund vorbeikommt, denn an jeder Kreuzung laufen die Köter in eine zufällige Richtung – so spart Ihr Euch viel Ärger.

Episode 2: Beim letzten Wettlauf des Spiels überlistet Ihr den Sprinter. Statt wie er nach rechts zu laufen, hüpft Ihr zum Pfad ganz links und rutscht auf dem Bauch geradewegs zur Palme (B-Taste im Sprung, dann einmal B pro Sekunde).

Episode 3: Jetzt wird's schwierig, denn Mario Morgana klaut Euch die Spritze und der Bürgermeister steht auf dem goldenen Pilz – umgeben von Lava! Es gibt mehrere Wege, aber dieser ist der einfachste: Sprintet über die Brücke, dann nach rechts zum Bach und schwimmt unter den beiden Brücken durch zum Fuße der Palme in der Mitte des Levels. Links von der Palme steht das Gerüst unter dem Goldpilz, aber Lava versperrt Euch den Weg. Stellt Euch ans Ufer und springt mit einem Salto aus dem Wasser: Das spritzende Nass löscht die Lava 6. Wiederholt dieses Manöver, mit ein bisschen Übung schafft Ihr durch drei oder vier Saltos genug Platz, um zum Gerüst zu springen. Stellt Euch dazu ganz nahe an


NGC Bespritzt Farbkleckse und Monster, die erneut Opfer beschmutzen.


NGC Mit Salto und Schweber springt Ihr von hier zur zentralen Palme.

die Lava, springt einen Salto in Richtung Gerüst und drückt dann die B-Taste – Profis hechten bis zum Stahl! Klettert nun das Gerüst nach oben und schnappt Euch die Spritze. Mit einem Salto und dem Schwebemanöver fliegt Ihr auf den Pilz und spritzt den Bürgermeister sauber.

Episode 4: Wie in Episode 1 kläfft ein Lavahund durch den Level, aber dieser hier ist dreimal so groß! Kühlt ihn ab und zerrt ihn an der Kette in den Pool rechts neben der Zielpalme aus Episode 2. Wartet einfach vor dem Pool, der Hund kommt vorbei.

Episode 5: Diesen Geheimlevel erreicht Ihr nur mit Yoshi. Schnappt Euch seine Lieblingsfrucht am Baum links neben der zentralen Palme und springt an der Brücke auf seinen Rücken. Überquert die Brücke und hüpft nach rechts über die Pilze unter der Brücke. Haltet Euch rechts und spritzt Yoshis Fruchtsaft auf die gelbe Masse am letzten Pilz. Im Geheimlevel schleudern Euch die Sportler immer genau in Blickrichtung: Sprecht sie mit der B-Taste erst an, wenn Ihr genau gezielt habt!

Episode 6: Spritzt in drei Minuten die zehn Farbklexe und die Dorfbewohner darin sauber – hört nicht auf, bevor sie glänzen 7. Der bärtige Mann vor der Brücke überreicht Euch die Insignie.

Episode 7: Mario Morgana verunstaltet den Level, aber diesmal mit Lava! Tretet nicht hinein und kühlt ihn ab.

Episode 8: Die acht roten Münzen sind gut versteckt. Holt Euch zuerst die Münze auf dem Gitter unter dem schwebenden Dorf, hüpft dazu links über die Pilze nach unten, klammert Euch ans vertikale Gitter und nehmt die Tür auf die andere Seite. Kraxelt nun nach oben und hüpft über die


NGC Schwebt zur Plattform, wenn sich ihre Stacheln zeigen.

Gitter zur Münze. Die anderen Münzen findet Ihr oben: Sucht auf den Palmenblättern und unter den Palmen, in den Kisten, beim Obstbaum, im Pool und im Gras. Die achte Münze befindet sich auf der Spitze der zentralen Palme: Klettert auf die Zielpalme von Episode 2, dann auf das Blatt, das zur Mitte des Levels wächst. Stellt Euch an die äußerste Kante des Blattes, nicht in der Mitte, sondern zwei Schritte 8 näher zum Zentrum. Springt einen Salto und schwebt auf das Blatt der zentralen Palme. Mit Salto und Schwebeflug erreicht Ihr die letzte Münze. Die Insignie erscheint auf einer Wolke: Klammert Euch an eine Pusteblume und fliegt hinüber!

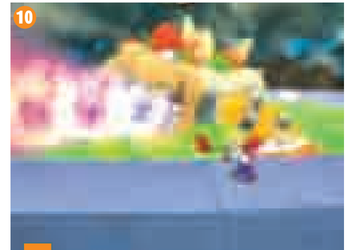
Versteckte Insignien: Sammelt die roten Münzen in Episode 5 und klettert in Episode 8 auf die zentrale Palme. Stellt Euch auf den Turm und spritzt in die Sonne.

Collina Korona

Die Geheimnisse

Insignien	Aufgabe
1	Besiegt Bowser

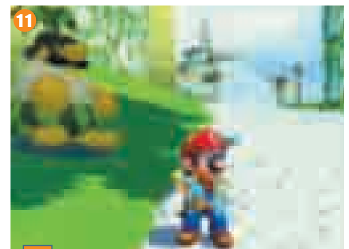
Habt Ihr Mario Morgana in allen Levels besiegt, wird Delphino überflutet: Schwimmt und klettert zur Höhle auf dem Berg hinter dem Wasserfall. Folgt Mario Morgana in die Höhle. An ihrem Ende wartet das Finale mit Bowser, Ihr solltet also ein paar Extraleben abräumen. Im ersten Abschnitt mit der Lava findet Ihr zwei davon: Gleich nach dem Start auf einer Insel und in der Kiste rechts vor dem Boot. Hüpft dann in die Lava und beginnt von vorn – zehn Leben reichen locker. Lasst Euch von dem Feuer nicht beeindrucken: Lernt das Timing der Stacheln 9 und löscht die Feuerplattformen im Schwebeflug, dann habt Ihr keine Probleme. Das Boot steuert


NGC Trickst Bowser aus: Lauft langsam nach links, dann schnell nach rechts.

Ihr mit dezenten Spritzern entgegen der Fahrtrichtung, Ihr dürft kein Hindernis berühren. Auf der Insel schnappt Ihr die Rakete und düst über die Wolkenplattformen nach oben zu Bowsers fliegendem Pool.
Beim Showdown speit Bowser sein Feuer immer in die Richtung, in die Ihr lauft: Täuscht an 10 und trickst ihn aus! Eilt um den Pool und stellt Euch der Reihe nach auf die fünf schwarzen Schalter in den Nischen. Schießt Euch mit der Rakete senkrecht nach oben und stampft auf die Schalter. Springt schnell über den berstenden Boden zum Pool, trickst Bowser aus und lauft zum nächsten Schalter. Wer schnell ist, braucht sich um die Raketen nicht kümmern.

Nach dem Sieg

Auch nach dem Sieg über Bowser und seinen Pseudo-Mario gibt's noch einiges zu tun: Ihr könnt alle Levels und das Finale erneut besuchen und übersehene Geheimnisse lüften. Eilt in die Geheimlevels jeder Welt, stampft auf die roten Schalter und sammelt die Münzen – jetzt mit Spritze. Eines dieser Suchspiele erwartet Euch auch am Flugzeug, zu dem Ihr mit dem Boot fahrt: Plaudert am Pier im Südwesten der Stadt mit dem Seemann, der eine Sonnenbrille trägt – er fährt Euch für zehn Münzen zur Landebahn. Auch Urlaubsklamotten müssen endlich her: Der Sonnenbrillenverkäufer, den Ihr in fast jedem Level trefft, gibt Euch jetzt ein Hawaii-Hemd 11.


NGC Mario ganz cool: Mit Sonnenbrille und Hawaii-Hemd in den Urlaub.

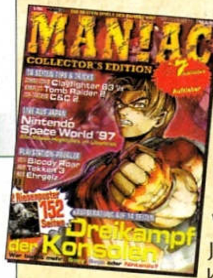
MANISCHER MOMENT!



Redaktionsalltag: Jin Kazama schockt Colin 'mit allen Horror-Wassern gewaschen' Gäbel.

Angst und Schrecken in der MAN!AC-Redaktion verbreitet seit kurzem eine lebensgroße Jin-Kazama-Statue – zu gewinnen in einem "Tekken 4"-Preisrätsel unserer Schwesterzeitschrift *PLAYERS*. Für die grafische Gestaltung des Wettbewerbs musste die beeindruckende Figur natürlich ausgepackt, aufgebaut und fotografiert werden. Spaßvogel Thomas Stuchlik hatte schließlich die glorreiche Idee, den angriffslustigen Jin Kazama hinter der MAN!AC- und *PLAYERS*-Redaktion trennenden Schrankwand zu postieren. Seither häufen sich überraschte Ausrufe und vor Schreck zusammenzuckende Redakteure – ein Gewöhnungs- bzw. Lerneffekt war bei den oftmals geistesabwesenden Schreiberlingen noch nicht zu beobachten. Wie das Experiment Jin Kazama ausgeht und ob Thomas für seine perfide Idee büßen wird, erfahrt Ihr in einer kommenden Ausgabe.

Es war einmal...



MAN!AC VOR 5 JAHREN

Nintendos Hausmesse Space World zeigt's: Die 16-Bit-Ära ist endgültig passé – mit keinem Wort (geschweige denn Spiel) wurde das damals in Japan immer noch populäre SNES gewürdigt, die Tokioter Messehallen platzten dafür mit N64- und Game-Boy-Modulen aus allen Nähten. Playstation, Saturn oder Nintendo 64 – wer vor fünf Jahren den Einstieg in die neue Konsolengeneration wagen wollte, erhielt in unserem elfseitigen Hardwareführer kompetente Kaufberatung. Einen Fauxpas in MAN!AC 1/98 wollen wir allerdings nicht verschweigen: Im Preview-Teil titulierten wir Namcos Arcade-Prügler "Soul Calibur" fälschlicherweise mit "Ehrgeiz" – danach hagelte es Beschwerdebriefe von ehrgeizigen Lesern.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



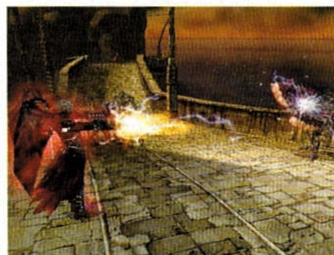
Es geht nichts über gesundes Selbstbewusstsein: Während lila Drache Spyro, Beutelratte Crash Bandicoot und Igel Sonic mit Ganzkörpergips das Krankenhausbett hüten, stiehlt ihnen der tasmanische Tiger Ty die Jump'n'Run-Show – zumindest auf dem Papier...

NEXT TIME

2/2003

erscheint am 2. Januar

Neues Jahr, altes Glück: Dort wo die Software-Hersteller 2002 aufhörten, geht's 2003 weiter – im Klartext bedeutet das für Euch und uns Unmengen an hitverdächtigen Titeln. PS2-Besitzer reiben sich angesichts so klangvoller Namen wie **Devil May Cry 2** (Bild), **Shinobi**, **Rygar** und **Mortal Kombat Deadly Alliance** aufgeregt die Hände. Im PAL-Testteil schlägt dann auch endgültig die Stunde der Wahrheit für Sonys Gangster-Epos **The Getaway** – eine echte Alternative zu "GTA Vice City"? Xbox-Junkies gieren dagegen nach LucasArts' Promiaufgebot, das mit **Indiana Jones and the Emperors Tomb** und **Star Wars Knights of the Old Republic** sowohl Action- als auch Rollenspiel-Fans anspricht. Darüber hinaus werfen wir einen ersten Blick auf die deutsche Baller-Hoffnung **Yager** und den "Baldur's Gate"-Klon **Sudeki**. Gamecube-Zocker freuen sich schließlich über den ausführlichen Import-Test von **Metroid Prime** und auf weitere Infos zu Capcoms Horror-Schocker **Resident Evil 4**.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), ViSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Colin Gäbel (cg) • **Freie Mitarbeiter:** Max Wildgruber (mw), Simon Biedermann (sb), Thorsten Küchler (tk), Oliver Ehrle (oe), Frank Michaelis (fm)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/7401-0, Telefax 08233/7401-17
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
Email: maniac@pan-adress.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 87 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Resident Evil Zero" © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

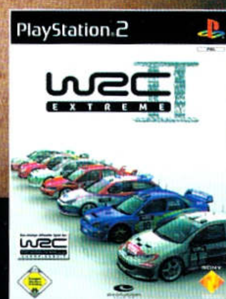


INSERENTEN

Acclaim	69
Activision	2. US, 3, 57
Codemasters	65
Eidos	20, 21, 36, 37, 48, 49
Electronic Arts	29, 41, 53
Fairplay	123
Game Castle	117
Game It	115
Games Country	111
Gamestore	119
Hellfire	95
Infogrames	87
Media Attack	113
Media Games	123
Microsoft	11, 23
Play Off	121
Primal Games	91
Rage	4
Sony	44, 45, 3. US
Spielraum	123
Spirit	121
Take 2	4. US
THQ	17, 33, 59, 73, 81
Thrustmaster	107
Tradelink	123
Ubi Soft	14, 15, 39
Video & Game	99
Video Game Source	47
Vintage Games	67
Vivendi	26, 27, 103

Friss die Straße.

Von den staubigen Pisten Australiens bis zu den vereisten Kurven Schwedens. Von Monte Carlo bis Finnland. Mit allen Wagen, Teams und Strecken der Saison 2002. Offiziell von der FIA World Rally Championship lizensiert. So laut, hart und dreckig, dass wir dir nur einen Rat geben können: Nimm den Mund nicht zu voll.








PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.wrc.com/playstation

PlayStation 2

THE EXTREME PLACE THE POWER PLACE THE CONTROL PLACE THE THIRD PLACE

MEHR MISSIONEN.
MEHR MOTORENGEHEUL.
MEHR WRECKLESS.

BRANDNEU FÜR DIE
PLAYSTATION®2
UND DEN
NINTENDO GAMECUBE™

XBOX-VERSION BEREITS ERHÄLTLICH!

WRECKLESS
The Yakuza Missions™

„Das sieht nicht nur cool aus, sondern macht auch noch jede Menge Spaß!“
— OPM2 11/02

Screenshots von der PlayStation®2-Version



Attackieren Sie Ihre Gegner mit den auf die Fahrzeuge montierten Raketenwerfern, oder setzen Sie die Raketen in **MEHRSPIELER-GEFECHTEN** gegen Freunde ein.



Zeigen Sie es den Halunken in rasanten Verfolgungsjagden und erkunden Sie dann im Modus **FREIES FAHREN** in aller Ruhe die Stadt.



Legen Sie sich in **40 RASANTEN MISSIONEN** mit den Halsabschneidern der Yakuza-Mafia an – das sind doppelt so viele Missionen wie im Original!



Und damit es noch etwas heißer wird: Wenn andere Fahrzeuge oder Absperrgitter Ihrer Weiterfahrt im Wege stehen, **GEBEN SIE VOLLGAS** und machen Sie alles platt!

BUNKASHA GAMES









PlayStation®2

NINTENDO GAMECUBE



ACTIVISION

activision.de